STAR WARS

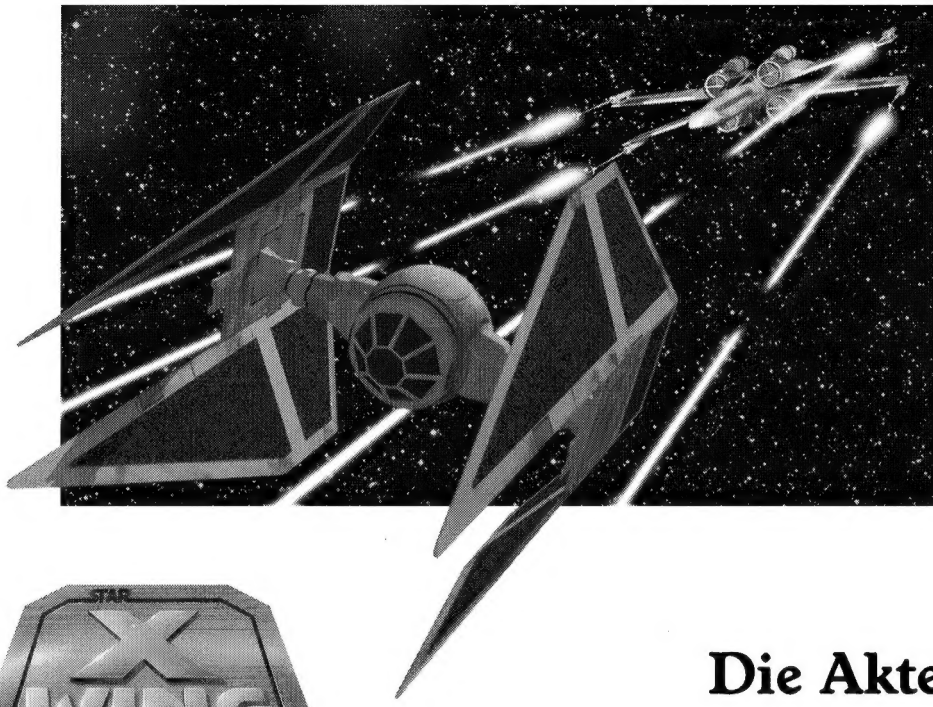
X-WING

SPACE COMBAT SIMULATOR

von
Lawrence Holland &
Edward Kilham

Die Akte Farlander

LUCAS Arts



STAR WARS X-WING

Die Akte Farlander

Aus den Chroniken der Allianz der Rebellen

Einleitung

Die alte Republik ist untergegangen. Seitdem wird die Galaxis von einem mächtigen Imperium bedroht, dessen Herrscher sich mit der dunklen Seite der Macht verbündet hat. Niemand außer einer kleinen, aber wachsenden Gruppe von Rebellen kann die Verbreitung des Terrors durch das Imperium noch verhindern. Einige wenige entschlossene Freiheitskämpfer ziehen durch die Galaxis und versuchen, die einzelnen Widerstandsgruppen der verschiedenen Planeten zu einer einzigen, großen Allianz zu formen. Dies ist die Geschichte von einem der kritischen Punkte in der Geschichte der Allianz.

An:	Mon Mothma
Von:	Arhul Hextrophon
Sicherheitsstufe:	Streng Geheim
Betrifft:	Die Akte Farlander

Dies ist das vollständige Datenfile (bis zu diesem Zeitpunkt) zu Keyan Farlander. Ich bat einen meiner Historiker, es für Dich zusammenzustellen. Er hat Farlanders Biographie etwas dramatisiert (mehr als ich es getan hätte), aber die wichtigen Fakten sind enthalten, einschließlich der Originaldokumente, die den jungen Farlander stark beeinflußten. Wir sind der Meinung, daß seine Geschichte genutzt werden sollte, um neue Rekruten von unserer Sache zu überzeugen und sie für die Allianz zu gewinnen.

Teil Eins: Farlanders Meldung
Dieser Teil enthält die Rede, die Du auf Agamar gehalten hast. Es war diese Ansprache über die Geschichte des Imperiums und die Enstehung der Allianz, durch die sich Farlander hauptsächlich dazu entschlossen hat, ein Raumjägerpilot zu werden.

Teil Zwei: Hintergrundinformationen
Wie Du weißt ist diese Broschüre eine Standardabhandlung, die der Unterstützung unseres Rufes nach Toleranz und Harmonie in der Galaxis dient. Farlander hat sie ebenfalls gelesen, bevor er der Allianz beitrat, daher haben wir sie mit in diese Datei aufgenommen.

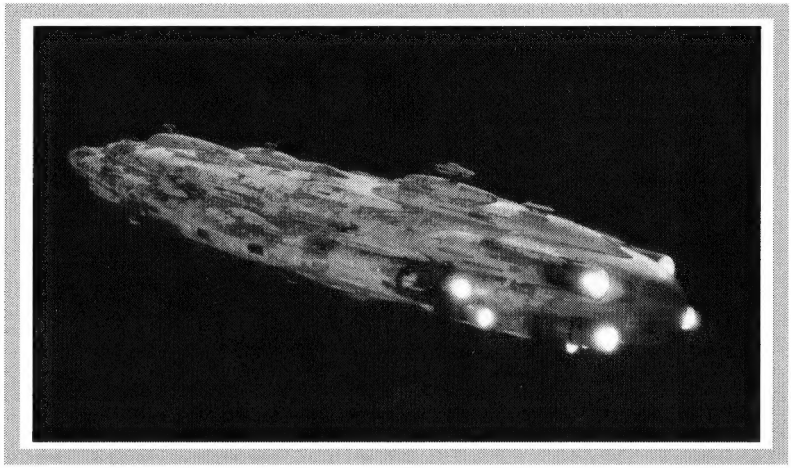
Teil Drei: Das Handbuch für Raumjägerpiloten
Ich bin nicht sicher, ob Du mit dem Pilotenhandbuch vertraut bist, das aus einer Holopräsentation für neue Piloten besteht. Es enthält wichtige Informationen, die von allen Piloten benötigt werden, einschließlich eines Abschnitts über die Struktur unserer Dienstgrade sowie Medaillien, die an Raumjägerpiloten verliehen werden. Weiterhin befinden sich einige wichtige taktische Informationen darin, die Farlander interessierten.

Teil Vier: Farlanders erster Auftrag
Dieser Abschnitt enthält die von meinem Assistenten etwas dramatisierte Erzählung von Farlanders Abenteuern.

Teil Fünf: Die imperialen technischen Daten
Dies ist das imperiale Dokument, das wir von Farlander zurückerhalten haben. Ich bin mir bewußt, daß Du sie bereits gesehen hast, aber der Vollständigkeit halber sind sie mit enthalten. Wie Du weißt, enthält dieses Dokument die technischen Daten sowohl von unseren Schiffen als auch denen des Imperiums.

Rebellenkreuzer Independence

Auf der Reise nach Agamar im Sektor Lahara



„Etwas beruhigenden dagobanischen Bentaxne-Beeren Tee, Madam?" Der Protokolldruide stand starr wie ein Felsen, mit gebeugter Taille wie ein Oberkellner eines celanonischen Restaurantes. Seine Augen von der Größe einer Untertasse blickten starr. In seiner Hand hielt er ein Tablett mit einer dampfenden Plastiktasse.

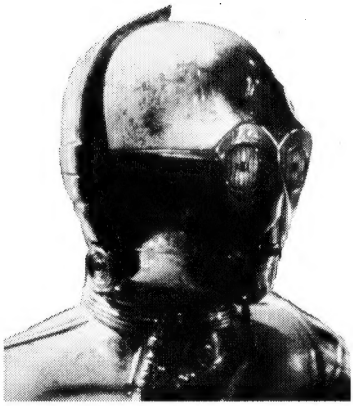
„Nein Danke, Deesix", antwortete Mon Mothma, die oberste Führerin der Rebellenallianz. Eine ehemalige Senatorin der alten Republik. Mon Mothma hatte eine wichtige Rolle bei der Vereinigung der verstreuten Widerstandsnester gegen das Imperium gespielt. Als gewählte Führerin der Allianz besaß sie die absolute Befehlsgewalt, doch zur Zeit ruhte sie sich in ihrem privaten Studierzimmer aus, mit den Füßen auf dem Tisch. Sie war merklich ermüdet. Die Jahre der dauernden Reisen, in welchen sie um Unterstützung für die wachsende Allianz suchte, lasteten schwer auf ihr. Als der Droide näherkam setzte sie sich mit sichtlicher Anstrengung aufrecht an ihren Schreibtisch, lächelte sehnsüchtig und sagte „Ich habe noch einige Stunden Arbeit vor mir."

„Wie Sie wünschen, Madam", entgegnete der Droide während er zu dem Aufbereiter hinüberging und die Tasse dort plazierte. „Wenn Sie erlauben, Madam, werde ich mich abschalten." Die Führerin nickte und wandte ihre Aufmerksamkeit zu dem Terminal auf ihrem Schreibtisch.

Eine stille Stunde verging ohne einen Laut während sich Mon Mothma durch einen Stapel von neuen Berichten arbeitete. Ihre Stimme erklang sanft im Terminalempfänger, wobei sie sich hin und wieder über den Sicherheitskoppler beugte, um ihre Eingaben durch eine Abtastung ihrer Augen und eine Stimmenautorisation zu bestätigen. Der Droide stand wie eine Statue, aufrecht und mit gebeugten Kopf als ob er schlafen würde.

„Deesix?"
Sofort war der Droide in Bereitschaft. „Madam?"
„Hattest Du mit nicht etwas von einer neuen Rede gesagt, die ich morgen halten muß?"
„Sicherlich habe ich es getan, Madam. Ich habe sie hier irgendwo. Oh, wo habe ich sie bloß hingetan?"
Der Droide schlurfte durch den Raum, wobei sich sein Kopf hin und her bewegte. Schließlich hielt er vor einem Schrank und öffnete einen Ordner. „Hier ist sie!", erklärte er wobei er eine kleine Holoscheibe hochhielt.
Inzwischen bemerkte Mon Mothma, daß zwei weitere Nachrichten für sie angekommen waren. Sie holte sich die erste auf den Bildschirm:

Die zweite Nachricht lautete:

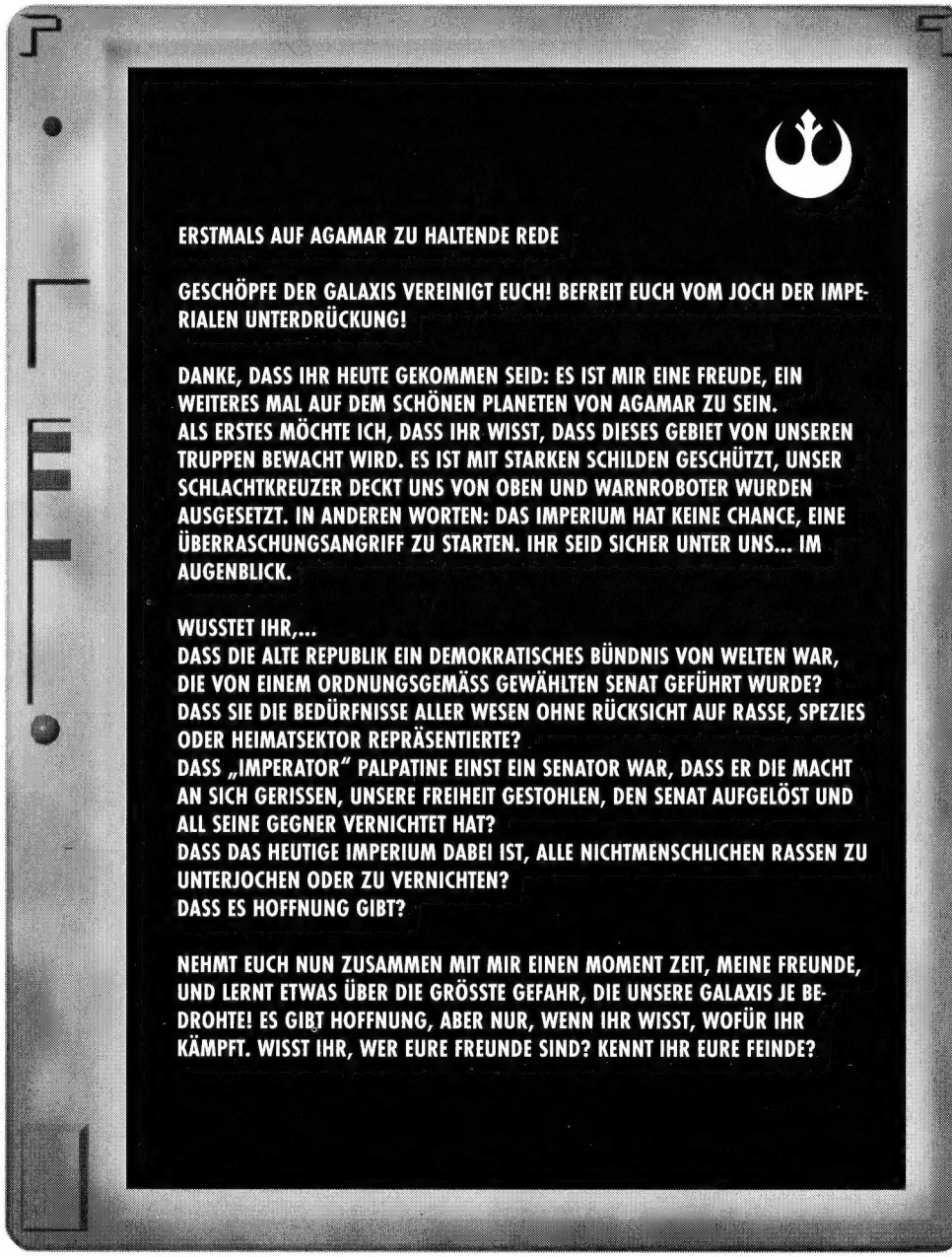


Sie war nicht unterzeichnet. Mon Mothma runzelte die Stirn als sie diese harmlos aussehende Nachricht löschte. Sie enthielt einen sehr privaten Code. Automatisch hatte sie ihn entschlüsselt. „Lazlo" war in Wirklichkeit General Madine. „Du solltest einen neuen Botschafter kennenlernen" bedeutete, daß sie für die Planung einer Operation gegen ein wichtiges Ziel des Imperiums gebraucht wurde. „In zwei Wochen" hieß in diesem Zusammenhang „in zwei Tagen".

Sie sah mit einem Ruck auf. Deesix legte die Holodisk vor ihr auf den Schreibtisch. „Stimmt etwas nicht, Madam?", fragte er. Mit einem Seufzer nahm sie die Holodisk. „Nein, Deesix. Alles ist in Ordnung. Du kannst Dich wieder abschalten. Ich habe noch zu tun."

„Wie Sie wünschen, Madam", antwortete der Droide und nahm augenblicklich die Schlafhaltung ein. Mon Mothma legte die Disk in ihren Schacht und begann zu lesen. Während sie las, korrigierte und erweiterte sie die Rede mit Hilfe ihres Lichtstiftes. Lazlos Nachricht war registriert und mental abgespeichert. Sie würde sich direkt nach der Rede auf Agamar auf den Weg nach Mon Calamari begeben.

Hintergrundinformationen



ERSTMALS AUF AGAMAR ZU HALTENDE REDE

GESCHÖPFE DER GALAXIS VEREINIGT EUCH! BEFREIT EUCH VOM JOCH DER IMPERIALEN UNTERDRÜCKUNG!

DANKE, DASS IHR HEUTE GEKOMMEN SEID: ES IST MIR EINE FREUDE, EIN WEITERES MAL AUF DEM SCHÖNEN PLANETEN VON AGAMAR ZU SEIN.
ALS ERSTES MÖCHTE ICH, DASS IHR WISST, DASS DIESES GEBIET VON UNSEREN TRUPPEN BEWACHT WIRD. ES IST MIT STARKEN SCHILDEN GESCHÜTZT, UNSER SCHLACHTKREUZER DECKT UNS VON OBEN UND WARNROBOTER WURDEN AUSGESETZT. IN ANDEREN WORTEN: DAS IMPERIUM HAT KEINE CHANCE, EINE ÜBERRASCHUNGSANGRIFF ZU STARTEN. IHR SEID SICHER UNTER UNS... IM AUGENBLICK.

WUSSTET IHR,...
DASS DIE ALTE REPUBLIK EIN DEMOKRATISCHES BÜNDNIS VON WELTEN WAR, DIE VON EINEM ORDNUNGSGEMÄSS GEWÄHLTEN SENAT GEFÜHRT WURDE?
DASS SIE DIE BEDÜRFNISSE ALLER WESEN OHNE RÜCKSICHT AUF RASSE, SPEZIES ODER HEIMATSEKTOR REPRÄSENTIERTE?
DASS „IMPERATOR" PALPATINE EINST EIN SENATOR WAR, DASS ER DIE MACHT AN SICH GERISSEN, UNSERE FREIHEIT GESTOHLEN, DEN SENAT AUFGELÖST UND ALL SEINE GEGNER VERNICHTET HAT?
DASS DAS HEUTIGE IMPERIUM DABEI IST, ALLE NICHTMENSCHLICHEN RASSEN ZU UNTERJOCHEN ODER ZU VERNICHTEN?
DASS ES HOFFNUNG GIBT?

NEHMT EUCH NUN ZUSAMMEN MIT MIR EINEN MOMENT ZEIT, MEINE FREUNDE, UND LERNT ETWAS ÜBER DIE GRÖSSTE GEFAHR, DIE UNSERE GALAXIS JE BEDROHTE! ES GIBT HOFFNUNG, ABER NUR, WENN IHR WISST, WOFÜR IHR KÄMPFT. WISST IHR, WER EURE FREUNDE SIND? KENNT IHR EURE FEINDE?

Planetenoberfläche: Agamar

Am nächsten Tag

Die Frau auf dem Podium wartete einen Moment während die Menge still dastand und über die Worte nachdachte, die sie gesagt hatte. Keyan Farlander stand unter ihnen und hörte der Führerin der Allianz zu, nahm jedes Wort ihrer Rede in sich auf. Er befand sich in einem verlassenen Warenhaus mit vielleicht zweihundert Anderen. Er war erst vor einem Monat der wachsenden Widerstandsbewegung von Agamar beigetreten und in ihm brannte eine aufrichtige Glut. Seine Handflächen schwitzten als er davon träumte, an den imperialen Truppen Rache zu nehmen, die sein Dorf zerstört und seine Freunde und Familie getötet hatten.

Obwohl der Ort der Versammlung gut geschützt war, war sich Keyan des Risikos wohl bewußt, das jeder hier Anwesende auf sich nahm. Für seinen Teil wollte er nur einen Raumjäger der Rebellen in die Hände bekommen und einen Imperialen Sternenzerstörer zu Weltraumstaub verarbeiten.

Aber er träumte am hellichten Tag und die Rebellenführerin sah aus, als wolle sie erneut beginnen. Mit einiger Mühe richtete Keyan seine Aufmerksamkeit wieder auf die Frau, die gekommen war, um ihm über die Welt außerhalb Agamars zu berichten.

Die Sprecherin schien einen tiefen Atemzug zu nehmen, als ob sie zu lange Zeit auf Sternenschiffen verbracht hätte und nun wieder einmal echte Planetenluft einatmen könne. Dann setzte sie ihre Rede fort und legte Leidenschaft in jedes Wort, wobei sie des öfteren Pausen einlegte, um die Wirkung ihrer Worte zu erhöhen.

****

Das Ende der Republik

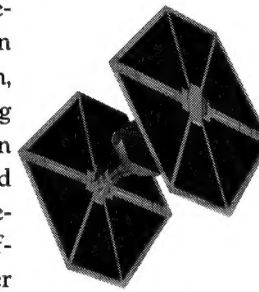
Wie ist all dies geschehen?
Hier ist die kurze Antwort.

GIER! KORRUPTION! BETRUG! UNTERDRÜCKUNG! TYRANNEI! DAS IST DIE GESCHICHTE DES IMPERIUMS!

Während sie diese Anklage hervorbrachte, hallte ihre Stimme durch das Warenhaus. Dann wartete sie wieder, als ob sie das Bild einsinken lassen wolle. Als sie erneut anhob, klang ihre Stimme kontrolliert, still, ausdrucksstark... die Stimme einer Geschichtenerzählerin. Hinter ihr erschienen brutale Bilder der imperialen Unterdrückung auf einem einfachen Flachschirm-Projektor. Keyan und alle um ihn herum wurden schnell zurück in eine andere Zeit transportiert, weit, weit entfernt, aber nicht so lang zuvor.

Es war nicht immer so. Es herrschte Frieden nach Beendigung der Klonkriege. Geführt von den Jedi-Rittern und der Regierung der Republik konnten die kriegsmüden Bürger ihr Leben und ihre Welten neu aufbauen. Die zentrale Autorität der Republik unterstütze den Wohlstand und die Freiheit aller.

Aber die Galaxis ist ungeheuer groß. Bei tausenden und abertausenden von Welten, die zu regieren waren, erkannten einige habgierige Senatoren, daß sie ihre Macht mißbrauchen konnten, zuerst nur im Kleinen, aber bald im großen Stil. Die Republik wurde langsam aber stetig von Korruption zerfressen. Mehr und mehr Senatoren verbündeten sich mit persönlichen Interessen gegen den Rest, verführt durch Macht und Reichtum. Und ihre Korrupton zog durch viele Welten. Die Republik bröckelte. In dieser Situation erschien ein junger Senator namens Palpatine. Ich erinnere mich an ihn. Sehr ordinär. Sehr methodisch. Niemand, der Aufmerksamkeit erregt...gerade genug, um seine Position zu halten. MACHT KEINEN FEHLER! Dieser Palpatine war ein Rodier in Ewokkleidung. Er hatte einen teuflischen, einen meisterhaften Plan und er führte ihn perfekt durch.



Die Autorität des Senats war in einem alarmierenden Maße geschwächt. Die Kriminalität wuchs überall und viele Welten drohten mit dem Austritt. Andere taten einfach, was sie wollten, während sie Loyalität heuchelten. Wir brauchten eine Lösung und das war es, was Palaptine anbot. Durch eine Kombination von politischen Winkelzügen, sorgfältigen Versprechungen und einigem Schwindel erreichte er, daß er zum Kopf des Senats gewählt wurde, Präsident der Republik wurde. Viele der ehrenhaftesten und ethischsten Senatoren standen hinter ihm, denn er versprach Einheit und war nie unter den korruptesten Senatoren gewesen. Zu gleicher Zeit erwarteten die schlimmsten Mitglieder des Senates einen schwachen, kontrollierbaren Präsidenten, eine Strohpuppe, die Gerechtigkeit repräsentiert, während sie selbst ihren eigenen Interessen nachgehen konnten.

Ich war jung, die jüngste Senatorin, die bis dahin jemals gewählt worden war. Trotzdem sah ich, daß Palpatine ein Monster war. Aber jeder suchte so panisch nach einer Lösung... Keine der Parteien im Senat erhielt, was sie erwartete. Stattdessen erhob sich Palpatine durch seine gesicherte Position plötzlich zu einem dynamischen und immer unbarmherzigeren Führer. Er brachte die Regierung dazu, wieder zu funktionieren. Nach und nach erhielt er mehr und mehr Kontrolle, während der Senat sich selbst durch erbitterte Rivalitäten verzehrte. Palpatine selbst unterstützte diese Kämpfe, indem er verschiedene Seiten zu begünstigen schien. Er spielte uns gegeneinander aus und nutzte jede sich bietende Möglichkeit, seine Macht zu vergrößern, Er erschlich sich die Loyalität einiger Senatoren, während er andere durch Erpressung oder Zwang beeinflußte. Ich gab auf, als ich sah, daß ich sie nicht von der Wahrheit überzeugen konnte. Vorsichtig, auf so subtilen Wegen, daß nur wenige bemerkten, was vorging, nahm Palpatine dem Senat seine Macht.

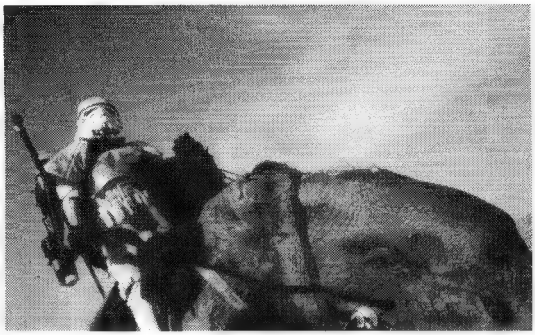
Als er bereit war, ernannte er sich selbst zum Imperator und rief eine neue Ordnung aus. Erfüllte die Köpfe der Senatoren mit großer Rhetorik und versprach, die Republik zu einem glorreichen neuen Zeitalter, ähnlich der Kitel Phard Dynastie in der Vergangenheit, zu führen. Es ist Palpatines neue Ordnung, die nun mit eisernen Stiefeln auf eurer Freiheit herumtritt.

*****

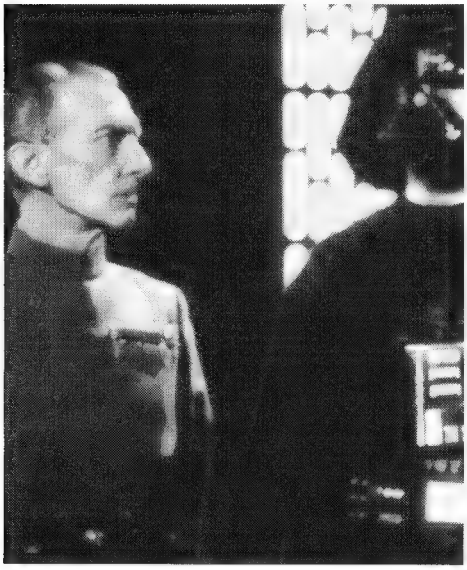
Als Mon Mothma eine weiter Pause einlegte, war die Menge unruhig. Keyan bemerkte, daß er seine Hände zu Fäusten geballt hatte. Er war wütend. Wütend auf das Imperium. Im Moment ärgerlich auf diesen früheren Senator Palpatine, der dies geschehen ließ. Und er war inspiriert...

*****

Einige von uns versuchten, ihn abzusetzen, aber das Ergebnis ist, was ihr seht. Ich bin nun auf der Flucht. Palaptine ist stark in der dunklen Seite der Macht. Mit Hilfe des gefallenen Jedi-Ritter, Darth Vader, geht er schnell und entschieden gegen seine Feinde vor. Wenn ich nicht entkommen wäre, wäre ich bereits tot. Palpatines Macht breitet sich aus, und mit ihr die Dunkelheit seiner Tyrannei. Dies ist die Geschichte, wie die alte Republik starb. Dies ist die Geschichte, wie das Imperium geboren wurde.



Laßt uns nun einen Moment das betrachten, was ich die größte Lüge des Imperiums nenne. „Imperator" Palpatine hat wiederholt das Versprechen gegeben, daß er Korruption und sozialer Ungerechtigkeit ein Ende setzen werde. Nach außen hin schien er mit seiner Politik die Fehler der dahinscheidenden Republik zu berichtigen. Aber sein wahres Ziel bestand schon immer in der Unterjochung der tausend Welten und der Versklavung aller Bewohner der Galaxis. Er herrscht durch Furcht und Gewalt. Er verkündete, daß alle Wesen gleichberechtigte Bürger seien, während er geheime Missionen ausführen ließ, die der Ausrottung ganzer Rassen dienten. Das Imperium erscheint unbezwingbar. Ich höre dies oft. Aber hört, was des Imperators eigener Groß-Moff Tarkin zu sagen hat:



„Ich habe festgestellt, daß selbst die exzellente Geschwindigkeit, mit der eure Majestät die imperiale Flotte verstärkt, nicht ausreicht, um die Sicherheit des Imperiums zu garantieren, wenn eine gewisse Auswahl von Planeten euren Willen mißachten sollten. Wir sind viele Lichtjahre von einer Streitmacht entfernt, die ausreichen würde, um alle Systeme zugleich zu überwachen."

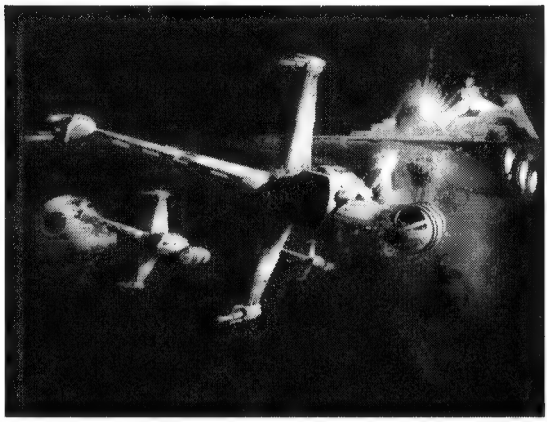
„Herrsche durch die Furcht der Macht statt durch die Macht selbst. Wenn wir unsere Stärke weise einsetzen, so werden wir tausende von Welten unter Kontrolle halten, die andernfalls zu Widerstandsnestern werden könnten."

Das Imperium ist böse. Es wird von einer bösen Kreatur der dunklen Seite der Macht beherrscht. ERGEBT EUCH NICHT SEINEM WILLEN. WEHRT EUCH. Sie können uns nicht alle unterwerfen. Sie haben es selbst zugegeben! Nur die Furcht erhält ihre Macht. Wenn wir nun handeln, wenn wir alle gemeinsam handeln, WERDEN WIR IHRE UNTERDRÜCKUNG ABSCHÜTTELN, DIE DUNKELHEIT VERTREIBEN UND DAS IMPERIUM EIN FÜR ALLE MAL VERNICHTEN.

Keyan hörte sich selbst mit dem Rest der Menge zustimmen. Für einen Moment war er woanders. Er hatte ein Bild im Kopf, in dem er zusammen mit Millionen anderer Wesen gemeinsam um seine und ihre Freiheit kämpfte. Er konnte sie an seiner Seite spüren. Dann war der Moment vorbei und er erstarrt vor Erfurcht. Er war nicht länger allein. Er war bereit, sein Leben für die Verteidigung der Allianz zu geben. Er vernahm den Rest von Mon Mothmas Rede, als wenn sie von ihm selbst kommen würde -- als ob jedes Wort, das sie sprach, sein eigenes wäre; als ob jeder ihrer Gedanken ebenso der seine wäre.

*****

Der Widerstand



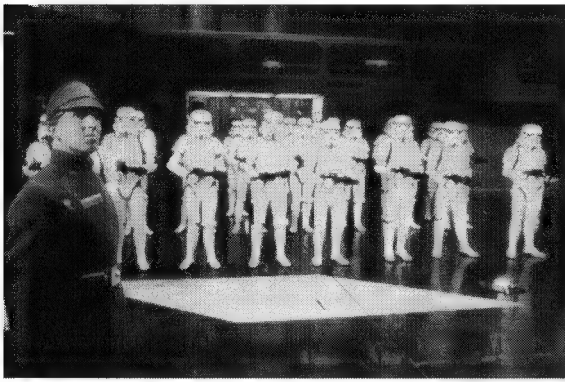
Auch in diesem Moment erheben sich Geschöpfe aus allen Quadranten der Galaxis gegen diese Ungerechtigkeit. Sie kämpfen gewissenhaft gegen die imperialen Overlords in einem Kampf auf Leben und Tod. Sie brauchen eure Hilfe.
Die Rebellion ist nicht allein. Bevor der Imperator den Senat endgültig auflöste, stellten einige von uns eine aktive Opposition auf. Der Führer unter meinen Verbündeten war Senator Bail Organa von Alderaan. Obwohl wir im Senat selten einer Meinung waren, teilten wir die Ansicht, daß die wachsende Macht Palpatines eine Gefahr darstellte. Wir planten heimlich, ihn zu überwältigen und die verstreuten Widerstandsnester zu vereinigen, die sich überall gebildet hatten und sich immer mehr ausbreiteten.
Ich bringe euch ein Angebot der Einheit, der Macht, der totalen Rebellion. Nur durch unsere Zusammenarbeit und durch die Koordination eurer Bedürfnisse mit denen der anderen Planeten besteht die Hoffnung, die Macht der Imperiums zu brechen. Ich rate Euch, der wachsenden Allianz beizutreten.
ALLEIN WERDEN WIR VERSAGEN, ZUSAMMEN WERDEN WIR SIEGEN!

*****

Die Menge brach erneut für mehrere Minuten in Beifall aus. Als der Raum wieder still war, und nicht einen Moment früher, fuhr Mon Mothma fort.

Der Ursprung der Allianz

Selbst als Senator Palaptine den Senat ausmanövriert und betrogen hatte, um selbst Präsident zu werden, planten Bail Organa und ich heimlich bei unseren regelmäßigen Treffen im Hause Chatham, Organas Heim in Imperial City, die Verschwörung. Zuerst widersprach Organa meinem Ruf nach umfassender Revolution, weil er von dem Gedanke abgeschreckt wurde, die Regierung im Stich zu lassen, der er sein Leben gewidmet hatte. Doch dann geschah das Massaker auf Ghorman, einem kleinen Planeten im Sektor Sern außerhalb der Kernwelten. Daraufhin half Organa mir heimlich, Waffen und Güter aufzubringen und, was noch wichtiger war, er besorgte für den wachsenden Widerstand wichtige Informationen. Wie auch immer, ich wurde entdeckt und entkam nur knapp aus der Haupstadt, bevor der ISB mich verhaften wollte.



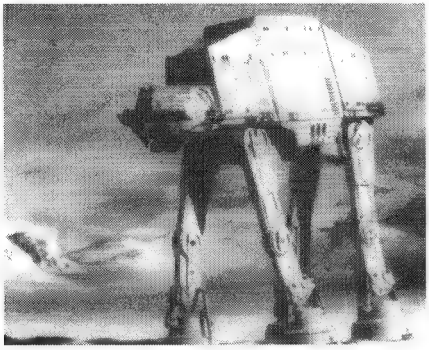
Mein Ziel war es, eine Allianz von rebellierenden Planeten zu bilden, und meinen ersten Erfolg errang ich im System Corellian. Mit Hilfe der Richtlinien und Ideen von unseren Treffen im Haus Chatham überzeugte ich drei größere Widerstandsgruppen, sich zu verbünden. Ich zeigte ihnen, wie sie von der verbesserten Kommunikation, der zentralen Führung und dem größeren Zugriff auf benötigte Güter, Vorräte und Waffen profitieren konnten. Sie erkannten die Stärke der Einigkeit. Das corellianische Bündnis war der wahre Anfang der Allianz.

Seit dem correllianischen Bündniss durchreiste ich die Galaxis, von Welt zu Welt, und wohin ich auch kam, wurde ich von unabhängigen Wesen, Opfern der imperialen Verbrechen und anderen Völkern freundlich aufgenommen. Sie sind der Allianz beigetreten, und ich hoffe, ihr tut es ihnen nach. Ich bin gekommen, um Hoffnung zu verbreiten. Um Mitgliedschaft in einer wachsenden galaktischen Bewegung anzubieten.

*****

Ein Mann trat vor. Keyan erkannte ihn als den Führer der Widerstandsbewegung von Agamar. „Was hat die Allianz uns anzubieten?", fragte er. „Warum sollten wir euch beitreten?" Eine Unruhe entstand unter den Zuhörern und Nervösität erfüllte die Luft mit unerträglicher Spannung. Mon Mothma brachte sie mit einer Handbewegung zum Schweigen.

*****



Es ist eine gute Frage, und ich bin froh, daß Sie sie gestellt haben. Denkt nur einmal an imperiale Kriegsschiffe, die sich Eurem Planeten nähern. Ihr habt vielleicht ein Dutzend von Raumjägern, und davon sind höchstens fünf gefechtstauglich. Noch schlimmer, Ihr würdet nicht einmal wissen, daß die Kriegsschiffe auf dem Weg sind, weil Ihr nicht mit anderen Rebellen im Kontakt steht. Ihr seid abgeschnitten von der Außenwelt. Nun denkt einmal, ihr wäret an ein sektorweites Informations-Netzwerk angeschlossen. Überwachungsdroiden beschatten die imperiale Flotte und geheime Botschaften von allierten Welten warnen euch schon weit im voraus, während benachbarte Systeme Verstärkung in Form von Männern, Waffen und Raumjägern schicken, um euer Heim zu verteidigen.

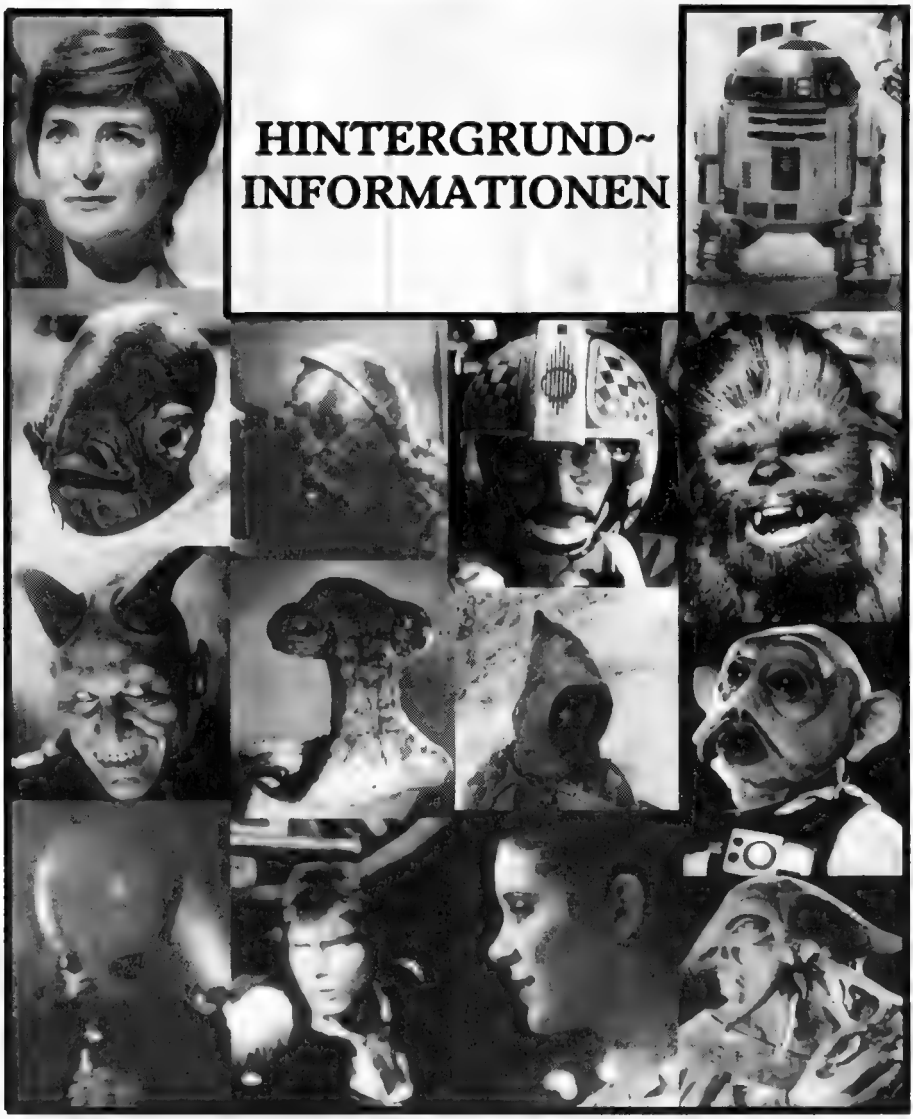
Nun werdet ihr vielleicht verstehen. Die Allianz bietet erfahrene Führung, Koordiantion der Informationen und logistische Unterstützung für jede Welt, die wahre Freiheit sucht.

Und seid nicht besorgt über den Wechsel von einem Imperium in ein anderes. Ich bin die Führerin der Allianz und oberster Kommandant der Rebellenflotte. Aber im Gegensatz zum Imperator ist meine Arbeit zeitlich begrenzt, denn alle zwei Jahre wählt das beratende Konzil erneut.

Das beratende Konzil kann den obersten Führer jederzeit absetzen. Und sobald der Imperator geschlagen ist, endet meine Amtszeit und alle Welten werden eine neue Republik formen. Ich möchte euch einen Ausschnitt aus unserer formalen Rebellionserklärung an den Imperator vorlesen:
„Wir, die Allianz der Rebellen, verkünden hiermit im Namen - und mit der Autorität - aller freien Wesen der Galaxis unsere Absichten:
Wir werden Euch und eure Truppen mit aller verfügbaren Kraft bekämpfen;
Wir werden jedes imperiale Gesetz zurückweisen, daß im Gegensatz zum Grundrecht auf Freiheit steht;
Wir werden Euch und das galaktische Imperium zerstören;
Um allen Wesen der Galaxis die Freiheit für immer wiederzugeben.
Der Durchsetzung dieser Ziele widmen wir von nun an unser Eigentum, unsere Ehre und unser Leben."
Ich habe mein Leben auf diese Erklärung ausgerichtet. Werdet Ihr das Gleiche tun?
Mit eurer Hilfe wird sich die Allianz weiter verbreiten.
WIR WERDEN DAS IMPERIUM AUFHALTEN! WIR WERDEN FREI SEIN!

*****

Als sie ihre Rede beendete, schlugen Mon Mothma begeisterte Jubelrufen entgegen. Keyan beobachtete, wie sie mit den Führern des Widerstands in einem kleinen Raum verschwand. Er fühlte sich sowohl voll als auch leer, unsicher, was er nun tun sollte. Während er dort stand, näherte sich eine junge Frau und reichte ihm eine schmale Broschüre.
„Lies dies. Es wird dir helfen, besser zu verstehen.", erklärte sie ihm, „Aber gib mir das Heft zurück oder vernichte es, bevor du gehst. Es würde Deinen Tod bedeuten, wenn es bei Dir gefunden würde."
Er nahm das schmale Heft, das sie ihm reichte - „Hintergrundinformationen" - und begann sofort zu lesen. Bald vergaß er sein Umfeld, während er von dem unendlichen Universum mit all seinen Kreaturen aufgesogen wurde.



Im Geiste des galaktischen Friedens und der Zusammenarbeit.

Hintergrundinformationen

Wenn Du Dir Sorgen um Deine Freiheit und DEINE ZUKUNFT machst... tritt der Rebellion bei! Leiste der Unterdrückung Widerstand. Hilf uns, eine neue Republik zu formen, die auf Gleichheit und Gerechtigkeit für alle Wesen basiert! Dies ist Deine Chance. Zögere nicht. Das Imperium wird von Minute zu Minute stärker.

TU ES JETZT!

Die folgenden Seiten werden Dir von der Galaxis erzählen. Lerne unseren Kampf zu verstehen und wofür wir kämpfen. Wer sind Deine Freunde? Wer sind Deine Feinde?
Lerne soviel Du kannst. Danach solltest Du Dich uns anschließen.

Deine Freunde... und Feinde.

Mon Mothma war einst eine junge und idealistische Senatorin der alten Republik. Von Chandrila stammend wurde sie praktisch in den Staatsdienst hineingeboren. Ihr Vater war Schieds-General der Republik und ihre Mutter war eine Gouverneurin von Chandrila. Nach Leia Organa war Mon Mothma das jüngste Mitglied des Senats. Trotz ihres Alters stieg sie vor der Abschaffung des Senats bis zur hochgeachteten Position einer Alten Senatorin auf. Inzwischen ist sie die oberste Führerin der Allianz und arbeitet unermüdlich an der Bekämpfung des Imperators.

Viceroy Bail Organa von Alderaan war einer der Helden der Klonkriege, die neben dem berühmten General Obi Wan Kenobi gekämpft hatten. Nach Beendigung des Krieges kehrte Organa zu seinem Heimatplanten zurück, um ihn in eine Zeit des Friedens und der Gewaltlosigkeit zu führen. Waffen wurden verboten. Kurz nachdem sich Palpatines selbst zum Imperator ernannt hatte, verließ Bail Organa den Senat und kehrte nach Alderaan zurück. Er unterstützte den Aufbau der Allianz und Alderaan wurde zu einem Zentrum für den Widerstand. (Foto nicht verfügbar.)

Admiral Ackbar war einer der ersten Mon Calamari, die vom Imperium versklavt wurden. Einst ein bedeutender Führer seiner Rasse vor seiner Gefangennahme, war er ein wichtiges Werkzeug, um die Mon Calamari dazu zu bringen, die Allianz mit Schiffen zu unterstützen. Nachdem er gefangen worden war, wurde er zum persönlichen Diener des Groß-Moff Tarkin und konnte so aus erster Hand über seine Feinde lernen. Obwohl er von einer wichtigen Geheimwaffe gehört hatte, war er nicht imstande, mehr über sie zu erfahren. Ackbar wurde in einer spektakulären Aktion gerettet, als Streitkräfte der Rebellen Tarkins Fähre angriffen und der Mon Calamari befreit wurde. Durch seine hervoragenden Fähigkeiten und wegen seiner Kenntnisse über den Feind wurde er bald zum Admiral der Rebellenflotte ernannt.

General Crix Madine war ein Offizier der imperialen Armee mit guten Aufstiegschancen. Inmitten eines bedeutenden Mysteriums verließ Madine das Imperium und trat der Allianz bei. Solch ein Seitenwechsel würde normalerweise viele Fragen aufwerfen. War er vielleicht ein Doppelagent? Aber durch welche Umstände auch immer, Madine war anscheinend vertrauenswürdig. Einer der Leute, die Madine unterstützten, war General Rieekan, der einer von Mon Mothmas vetrautesten Offizieren war. Auf seine Empfehlung hin wurde Madine in die Armee der Rebellen aufgenommen. Seine Erfahrungen und Kenntnisse der imperialen Strategie und Taktiken erwiesen sich als unbezahlbar für die Planung von Operation gegen das Imperium. (Foto nicht verfügbar.)

Obi-Wan Kenobi war einer der großen Führer der Klonkriege. Er war ein Jedi-Ritter, wurde aber aus den Augen verloren. Es wird befürchtet, daß er wie all die anderen Jedi von dem Diener des Imperators, Darth Vader, oder einem seiner Meuchelmörder getötet wurde. Aber es besteht immer noch Hoffnung, daß er oder einer wie er wiederkehren wird, um an dem Kampf gegen das Böse teilzunehmen. (Foto nicht verfügbar.)

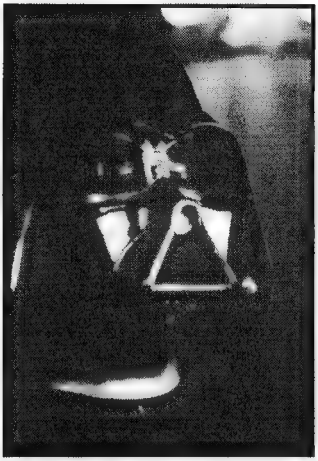
Palpatine war einst ein unscheinbarer Bürokrat, der durch Verrat und politische Manöver zuerst Präsident der Republik und später zum Imperator wurde. Über ihn ist wenig bekannt. Viele glauben, daß er in der Dunklen Seite der Macht stark ist, aber wie er dazu kam, ist völlig unbekannt. Er wurde niemals von einem Jedi-Ritter trainiert, soweit wir wissen. Bis jetzt ist sein Erfolg unerklärbar, sollten nicht größere Teile der Macht daran mitgewirkt haben.

Verbrechen des Imperators (ein Auszug)

Imperator Palpatine hat

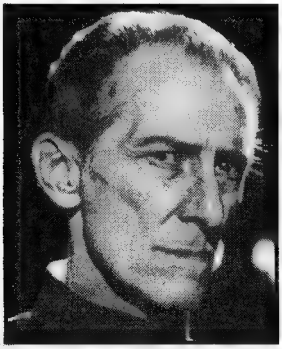
* den Senat ohne Zustimmung der Bürger der Republik aufgelöst;
* eine Politik des Rassismuses und der Vernichtung von nichtmenschlichen Rassen begonnen;
* die rechtmäßigen Führer von Planeten und Systemen abgesetzt und seine eigenen Lakeien als Moffs und Governeure eingesetzt;
* eigenmächtig die Steuern angehoben;
* Millionen ohne Anhörung oder Gerechtigkeit eingekerkert und ermordet;
* Land und Besitz ihren rechtmäßigen Eigentümern gestohlen;
* eine militärische Macht erschaffen, deren einziger Zweck die Unterdrückung der Welten ist.

–paraphrasiert aus der formalen Erklärung der Rebellion



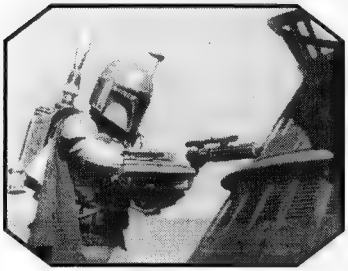
Darth Vader war einst ein Schüler von Obi-Wan Kenobi. Er war ein vielversprechender Jedi-Ritter, aber er wurde vom „leichten" Weg der Dunklen Seite der Macht verführt. Er forderte seinen Meister heraus und blieb sterbend zurück, als er ihm unterlag. Obwohl schwer entstellt, überlebte Vader. Er begann, eine starre Rüstung zu tragen, die ihm atmen hilft, aber ebenso die Furcht vor ihm schürt. Es wird gemunkelt, daß er sehr stark in der Dunklen Seite der Macht geworden ist und inzwischen der Vollstrecker des Imperators ist.

Direkt hinter dem Imperator ist Vader die meistgefürchtetste Kreatur der Galaxis. Selbst seine eigenen Männer haben Angst vor ihm, und sein Zorn ist sowohl grausam als auch tödlich.



Groß-Moff Tarkin begann seine Karriere als Kapitän eines Kriegsschiffes, aber seit dem Vorfall auf Ghorman erlebte er einen steilen Aufstieg. Er ist hauptsächlich für die Politik der Furcht des Imperiums verantwortlich und soll ein Projekt zum Bau einer neuen Superwaffe leiten.

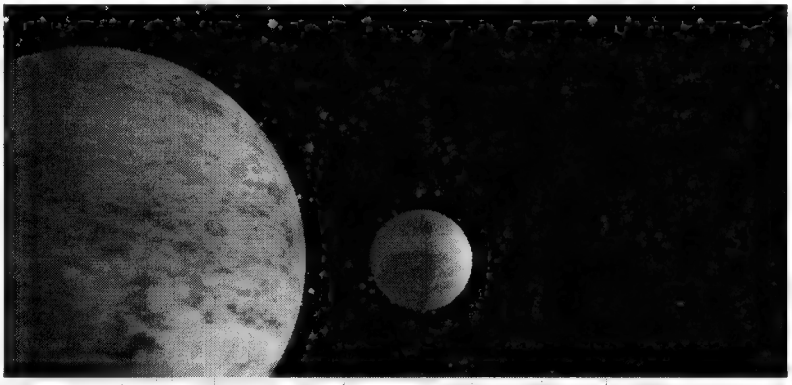
Jabba the Hutt ist einer der Verbrecherkönige der Galaxis. Mit dem Wort „Riesig" wird sein Verbrechensimperium meistens umschrieben, ganz abgesehen von seiner unglaublichen Körperfülle.



Boba Fett ist ein notorischer Kopfgeldjäger und Meuchelmörder. Er ist ein Veteran der Klonkriege und in der ganzen Galaxis gefürchtet. Niemand kennt den Ursprung seiner Macht, aber er führt stets ein umfangreiches Waffenarsenal mit sich. Wenige haben ihn getroffen, und von denen sind noch weniger weiterhin am Leben. Boba Fett ist dafür bekannt, oft Aufträge von Jabba the Hutt auszuführen.
Es wird vermutet, daß er ebenfalls für Darth Vader arbeitet.

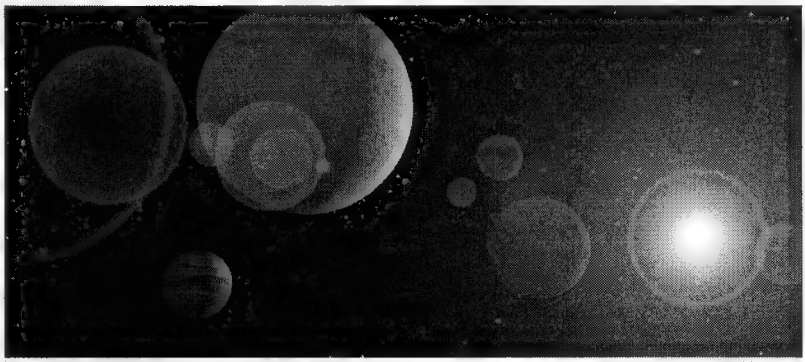
Liste der Schlüsselwelten

Alderaan war einer der Planeten, deren Bevölkerung durch die Ausbreitung der Gewalt während der Klonkriege stark dezimiert wurde. Sein Führer, Viceroy Bail Organa, kehrte aus den Kriegen zurück, um für Frieden in der folgenden Zeit zu sorgen. Durch die Abschaffung von Waffen und seine Gewaltlosigkeit wurde Alderaan bald zu einem Beispiel für freie und friedliche Welten. Inzwischen ist Alderaan das Symbol der Rebellion gegen das tyrannische Imperium.



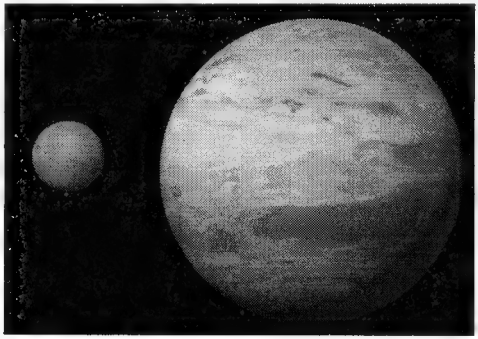
Mantooine ist ein System am äußeren Rand der Galaxis. Es teilt sich den Sektor Atrivis mit dem System Fest und war der Schauplatz eines schrecklichen Gemetzels, als Mantooines „Befreier" den Kampf gegen eine übermächtige imperiale Streitmacht aufnahmen. Es war ihre Niederlage, die als Beispiel für die Notwendigkeit einer Allianz von Mon Mothma genutzt wurde. Wenn die Befreier mit ihren Nachbarplaneten in Verbindung gestanden hätten, hätten sie von der imperialen Flotte in der Nähe ihrer Monde gewußt. Vorgewarnt hätten sie sich in die dichten Wälder zurückziehen können, anstatt in einer gestürmten imperialen Basis zu bleiben.

Das correlianische System war der Ort, an dem das berühmte correllianische Abkommen unterschrieben wurde, das mehrere rivalisierende, rebellierende Gruppen zu einer einzigen Streitmacht formte. Unter Mon Mothmas erfahrener Führung wurde dieses Abkommen zum Grundstein für die Gründung der großen Allianz der Rebellen.



Ghorman war der Schauplatz eines frühen Massakers, das für die zukünftige Handlungsweise des Imperiums richtungsweisend war. Eine friedliche Demonstration gegen steigende Steuern wurde zu einer Tragödie, als die Kriegsschiffe der Republik, die Steuern eintreiben sollten ungeachtet der Menschen landete und dabei hunderte tötete oder verletzte. Und der Kommandant der Schiffe? Wurde er bestraft?
Im Gegenteil, Hauptmann Tarkin wurde zuerst zum Moff und später zum Groß-Moff ernannt!

Calamari ist die Wasserwelt der Mon Calamari und ihrer Nachbarn, den Quarren. Dieser tektonisch stabile Planet besitzt nur wenig Landmasse, beinahe keine Berge und sehr wenige verfügbare Metalle. Trotzdem haben die Mon Calamari und Quarren in friedlicher Zusammenarbeit eine gewaltfreie, technisch fortgeschrittene Kultur mit großen, schwimmenden Städten und einer blühenden Ökonomie aufgebaut.
Die Calamarier haben die Sterne lange als Inseln in der galaktischen See betrachtet. Mit diesem etwas poetischen Verständniss ist es kein Wunder, daß sie zu großen Reisenden wurden.



Beendet den Rassismus - Wir stecken alle mit drin

Viele von Euch werden schon mit Mitgliedern der COMPNOR (Kommission zum Schutz der neuen Ordnung) in Kontakt gekommen sein. Seid vorsichtig. Obwohl es wie eine gutgeplante und idealistische soziale Initiative begann, ist COMPNOR nun nur ein weiteres Werkzeug der vielfältigen Propaganda-Organe des Imperators. So sehr sich ihre Absichten auch vernünftig anhören mögen, wird COMPNOR von einem gewählten Kommitee kontrolliert, das aus Vasallen des Imperators besteht.

Worin besteht die Absicht des Imperators? Nach unserer Analyse ist COMPNORs Hauptziel, eine subtile Form des Rassismusses zu verbreiten. Dadurch sollen sich Menschen gegen Wookies, Mon Calamari gegen Quarren und Sullustan gegen Twi'lek wenden.

Laßt dies nicht geschehen. Wir sind alle gleichberechtigte Bürger der galaktischen Gemeinschaft. Laßt euch nicht von der Doktrin des Imperators gegen eure Mitstreiter richten.

Lerne deine Verbündeten kennen

Die Galaxis ist riesig, und es leben viele unterschiedliche Geschöpfe auf den vielen Welten. Einige von ihnen reisten durch die unendliche Weite, während andere nahe ihrer Heimatwelten blieben. Hier sind einige, bei denen es sich lohnt, mehr über sie zu lernen.

Gamorrer

Beschreibung: Gamorrer sind bis zu 1,80 Metern groß und wiegen ungefähr 100 Kilo, wenn sie ausgewachsen sind. Ihre grünhäutigen Körper sind untersetzt und kräftig, Arme und Beine sind relativ lang im Vergleich zu ihrer Körpergröße. Sie besitzen schweinshafte Gesichtszüge mit langen Eckzähnen und Hörnern auf ihren Köpfen. Ihre Augen sind schmal und ihre Nasen sind eher rüsselförmig.

Die Gamorrer auf Gamorr sind auf ihre eigene Weise intelligenter als sie aussehen. Wie dem auch sei, ihre Kultur hat sich auf eine brutale Weise ent-

wickelt. Nur weibliche Gamorrer verrichten sinnvolle Arbeit, während sich die Männer nur mit Kämpfen, Kampftraining und noch mehr Kampf beschäftigen. Männliche Gamorrer findet man oft unter Bedingungen, die die meisten anderen Wesen abschrecken würden und sie haben sich einen Ruf als Söldner erarbeitet. Einige von ihnen sind entgegen ihren Veranlagungen zu Arbeitern geworden, aber wenn diese Arbeit unangenehm ist, sagt sie ihnen eher zu. Wenn darin gar Kämpfe oder Mißhandlungen enthalten sind, fühlen Gamorrer sich wie im Schweinehimmel. Viele Gamorrer dienen dem Imperium und wissen nicht, wie sehr man sie ausnutzt. Es gibt nur wenige, von denen man weiß, daß sie die Rebellion unterstützen. Dies liegt vor allem daran, daß sie sich nicht über die Ideale im Klaren sind, für die die Allianz kämpft. Sie tendieren dazu, erst zu schießen und hinterher nach dem Grund zu fragen. Aber wir tun unser Bestes, um auch die Gamorrer von unserer Sache zu überzeugen und sie den Respekt vor der eigenen Freiheit zu lehren.

Ithorianer

Beschreibung: Ihorianer sind den meisten Bewohnern der Galaxis unter dem Spitznamen „Hammerköpfe" bekannt. Dieser Name rührt von der Kopfform der Ithorianer her, die flach und bandartig ist, wobei sich zwei Augen im oberen Teil und zwei Münder an den Seiten des „Gesichts" befinden.

Ithorianer sind die Ureinwohner des fruchtbaren Planeten Ithor im System Ottega. Sie sind friedvolle Kreaturen, denen die Heiligkeit des Lebens und die Schönheit der Natur über alles geht. Viele junge Ithorianer wünschen sich, einmal ein ökologischer Priester von „Mutter Dschungel" zu werden. Ithorianer benutzen beim Sprechen ihrer eigenen Sprache beide Münder in einer Art Stereoeffekt. Dadurch ist es für die meisten anderen Wesen unmöglich, diese Sprache ohne komplizierte Apparaturen nachzuahmen. Es gibt einige Protokolldroiden, die annähernd ithorianisch sprechen. Den Hammerköpfen selbst ist aber die gemeine Sprache Basic durchaus geläufig. Ithorianer leben in einer Gemeinschaftsform, die sie „Herde" nennen, aber dies sind in Wirklichkeit schwebende Städte. Sie haben dieses Konzept bis in den Weltraum übernommen und ithorianische

„Herden" sind in der ganzen Galaxis willkommen, besonders in den Randzonen, da sie oft Neuigkeiten und seltene Güter mit sich führen. Sie sind nicht sehr angriffslustig, besitzen aber starke Vorrichtungen zum Schutz gegen Piraten und anderen Gefahren des Raumes.

Mon Calamari

Beschreibung: Die Mon Calamari sind zweibeinige, lachsfarbene Wesen mit Schwimmhäuten an Händen und Füßen. Ihre Kopfform ist hoch und kuppelförmig mit zwei großen Augen und seitlich hervorragenden Kiemen. Durch die speziellen Linsen in ihren weitgeöffneten Augen haben sie einen Blickwinkel von 270 Grad.

Die Mon Calamari sind in der ganzen Galaxis für ihre Kenntnisse im Raumschiffbau bekannt. Sie stammen von der Wasserwelt Calamari und haben immer noch eine besondere Beziehung zum Ozean, obwohl sie schon lange auf dem Festland leben. Sie haben sich durch eine lange Zeit des Friedens gut mit ihren im Ozean lebenden Nachbarn, den Quarren, vertragen und Handelsbeziehungen geknüpft. Trotz ihrer langen friedlichen Vergangenheit wurden die Calamarier in den Krieg mit dem Imperium verwickelt, als imperiale Schiffe in Calamari eindrangen und seine Bewohner versklavten und ihren Besitz raubten. Die Calamarier wehrten sich, doch das Imperium vernichtete drei ihrer schwimmenden Städte und ihr Blut färbte den Ozean rot. Nun sind die Calamarier unter den entschlossensten Freunden der Allianz und nutzen ihre Fähigkeiten im Raumschiffsbau, um ihre alten Frachter in Kriegsschiffe für die Rebellion unzurüsten. Calamarische Raumschiffe sind für ihre Individualität bekannt. Jedes von ihnen ist ein Kunstwerk und extrem strapazierfähig.

Admiral Ackbar ist ein Mon Calamari. Früher war er ein Führer seiner Leute, doch das Imperium versklavte ihn und machte ihn zum Diener von Groß-Moff Tarkin. Er wurde von einer Rebelleneinheit bei einem Angriff auf Tarkins Fähre befreit, die unterwegs war, um eine militärische Anlage zu inspizieren.

Quarren

Beschreibung: Quarren erkennt man am einfachsten an ihren dreieckigen Köpfen, den tentakelbesetzen Mündern und den kleinen, türkisfarbenen Augen, mit denen sie besonders bei schwachem Licht hervoragend sehen können. Ihr nicht besonders höflicher Spitzname lautet „Krakenköpfe".

Quarren sind Zweibeiner mit einer ledrigen Haut, die die Farbe wechseln kann. Diese Farbwechsel können aber normalerweise nur während der Paarungszeit beobachtet werden.

Die Quarren sind die Nachbarn der Mon Calamari auf dem Wasserplaneten Calamari, mit denen sie in friedlicher Koexistenz leben. Einst in der Tiefe des Ozeans lebend, bauen die Quarren die unterseeischen Rohstoffe ab und machen sie den Mon Calamari zugänglich. Diese haben eine Technologie entwickelt, die beide Rassen teilen. Die Quarren leben nun tief in den von den Mon Calamari gebauten schwimmenden Städten.

Einige der Quarren glauben, bei diesem Geschäft das schlechtere Ergebnis erzielt zu haben, und es gibt häufig Unruhe unter ihnen. Aber auch die Quarren sind den Mon Calamari in den Weltraum gefolgt und können in den tieferen Bereichen der calamarischen Schiffen angetroffen werden.

Es war einst ein Quarren, der die Verteidigung von Calamari lahmlegte und so dem Imperium erlaubte, drei Städte in einem der schlimmsten Massaker der letzten Zeit zu zerstören. Inzwischen sind die Mon Calamari in der Allianz im Kampf gegen das Imperium vereint.

Ein berüchtigter Quarren ist Tessek, der in seiner Gier nach Macht zu einem der Hauptmänner von Jabba the Hut wurde. Über ihn ist wenig bekannt, aber er ist sicherlich ein besonderes Exemplar seiner Rasse, besonders im Hinblick auf seine Intelligenz und seiner Unbarmherzigkeit.

Sullustan

Beschreibung: Sullustaner sind zwischen einem und anderhalb Metern groß. Sie besitzen eine humanoide Körperform mit großen, leuchtenden Augen sowie einem sehr maskenhaft wirkenden Gesicht.
Während ihrer ganzen Entwicklung haben die Sullustaner in Tunneln und Höhlen unter der Oberfläche ihrer Vulkanwelt gelebt. Ihr angeborener Richtungssinn macht sie zu hervorragenden Piloten und Navigatoren im Weltraum, wo diese Fähigkeit stark benötigt wird. Ihre hohe, schnatternde Sprache ist schwer nachzuahmen und sie scheinen einen Sinn für Echo-Lokation zu haben, der vielleicht von einem frühen Stadium ihrer Entwicklung übriggeblieben ist. Trotz ihres unterirdischen Ursprungs haben Sullustaner ein sonniges Gemüt und einen ausgeprägten Sinn für Humor. Viele Raumschiffbrücken sind zeitweise lahmgelegt worden, als der sullustanische Navigator den Witz über den Twi'lek und den Ithorianer erzählte. „Was meinst Du damit, es ist nicht dein Pseudopod?" ist eine der vielen Pointen. Die größte Firma auf Sullust ist die Minengesellschaft SoroSuub Corporation. Obwohl viele Sullustaner der Rebellion beigetreten sind, gehört der Planet offiziell zum Imperium. Wir glauben aber, daß eine Umfrage auf Sullust einen hohe Grad der Unzufriedenheit zeigen würde, aber bis zu diesem Zeitpunkt wird Sullust vom Imperator kontrolliert.

Twi'lek

Beschreibung: Twi'lek sind schlanke, dünne und haarlose Humanoide mit zwei langen, fleischigen Kopfschwänzen.
Die bemerkenswerteste Eigenart der Twi'lek ist das Paar von Tentakeln, das an der Rückseite ihrer Köpfe ansetzt. Diese langen, fleischigen Auswachsungen werden in der Sprache der Twi'lek tchun-tchin genannt und sie sind der ganze Stolz ihrer Besitzer. Sie sind außerdem ein wichtiger Bestandteil ihrer Gesellschaft. Die Sprache der Twi'lek bedient sich der tchun-tchin, um die Bedeutung der Wörter hervorzuheben, wodurch Twi'leki eine der am schwierigsten nachzuahmenden Sprachen für Außenweltler überhaupt ist. Glücklicherweise sind Twi'leks sehr sprach-

begabt und können die meisten gemeinen Sprachen lernen. Twi'leks betrachten ihre Tentakel getrennt. Das Rechte heißt tchun und das Linke tchin. Wir wissen nur wenig über ihre Funktion, nur daß sie zur Zierde und bei Paarungsritualen genutzt werden.

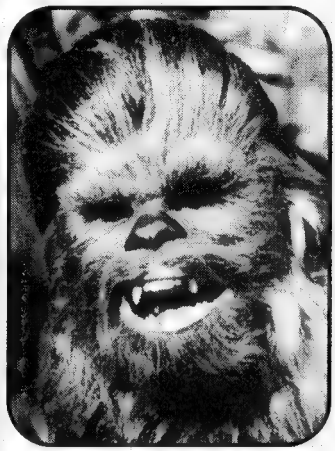
Die Heimatwelt der Twi'leks liegt im System des Sterns Ryloth in der Randzone der Galaxis. Da ihr eine axiale Rotation fehlt, ist Ryloth eine Welt der extremen Verhältnisse. Eine Seite glüht in der Sonne während in der anderen Hälfte ewige Dunkelheit herrscht. Große, sogenannte Hitzestürme wüten regelmäßig über die Oberfläche. Obwohl sie für die Twi'leks gefährlich sind, sorgen sie auch für eine Regulierung des Klimas, da sie die heiße Seite abkühlen und die dunkle Seite erwärmen. Twi'leks sind nicht sehr kriegerisch und bevorzugen Verschlagenheit und Hinterlist gegenüber dem offenen Kampf. Ihre technische Entwicklung ist im Vergleich zum galaktischen Standard sehr zurückgeblieben. Die meisten der technischen Geräte basieren auf der Ausnutzung von Windenergie und befinden sich im Untergrund, um nicht den extremen Bedingungen an der Oberfläche ausgesetzt zu sein. Es ist nur wenig über die Heimatwelt der Twi'leks bekannt, da nur wenige Außenweltler sie je besucht haben.

Viele Twi'leks wurden vom Imperium versklavt. Besonders die Tanzmädchen der Twi'leks sind von besonderem Wert, da ihre Art der Bewegung von Körper und tchun-tchin auf Humanoide und mehrere anderen Spezies verführerisch wirkt. Es braucht nicht erwähnt zu werden, daß nur wenige Twi'leks Grund haben, daß Imperium zu lieben.

Wookies

Wookies sind große (über zwei Meter), pelzbesetzte Zweibeiner von hoher Intelligenz und langer Lebensspanne. Ihre hundeähnlichen Gesichter mit den leuchtende blauen Augen besitzen eine große Ausdruckskraft. Jedoch fliehen viele Wesen, wenn ein Wookie lächelt, weil er dadurch seine großen Reißzähne und einen grimmigen Gesichtsausdruck zeigt.

Die Wookies stammen vom Dschungelplaneten Kashyyyk, der für seine gigantischen, vielschichtigen Regenwälder bekannt ist. Sie leben in Baumstädten, wo das Leben relativ sicher ist. In den weiter unten gelegenen Ebenen wird es immer gefährlicher bis zu dem Punkt, an dem selbst



Wookies auf jeden ihrer Schritte achten müssen.
Wookiestädte sind bemerkenswert komplex und die technischen Fähigkeiten ihrer Bewohner sind gut bekannt. Besonders im Reparieren von technischen Geräten sind sie sehr erfahren. Sie benutzen alle Arten von Waffen mit einer angeborenen Geschicklichkeit und tödlicher Effektivität. Die Lieblingswaffe der Wookies ist der Bowcaster, eine Kombination aus altertümlicher Handarbeit und moderner Waffentechnologie. Der Bowcaster ist ein handgefertigtes, armbrustähnliches Gerät, mit dem hochenergetische Explosivprojektile verschossen werden. Nur wenige andere Wesen können diese Waffe benutzen, da ihnen die berühmte Kraft der Wookies fehlt, um sie zu handhaben.
Wookies sind die stärksten Wesen, die in der Galaxis bekannt sind. Verärgerte Wookies haben nicht selten ihre Feinde buchstäblich in Stücke gerissen.

Andererseits sind Wookies sehr loyal und können sich sowohl mit einem der ihren als auch mit anderen Wesen verbrüdern. Zum Beispiel sehen Wookies ihre Freunde und Kollegen oft als „Ehrenfamilie", und ihre Loyalität zu einer solchen Ehrenfamilie ist unvergleichlich. Solltest Du Dich selber in der Lage befinden, einem Wookie das Leben gerettet zu haben, wirst Du Dich in Zukunft mit einem Gefährten bewegen, der sein oder ihr Leben für dich opfern würde. Eine solche Brüderschaft dauert so lange, bis der Wookie seine Schuld als beglichen ansieht, und manchmal darüber hinaus.

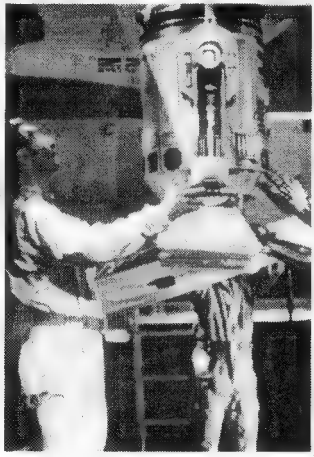
Obwohl sie unwahrscheinlich stark sind, sind Wookies doch nicht in der Lage, ein ganzes Battalion Sturmtruppen zu besiegen, daher wurden viele Wookies versklavt. Ein bekannter Wookie ist Chewbacca, der sich mit dem berüchtigten Schmuggler Han Solo verbrüdert hat und deshalb nun selbst ein gesuchter Krimineller ist. Er ist der Kopilot auf Solos berühmten Schiff, dem „Rasenden Falken".

Das Problem der Droidenmißhandlung

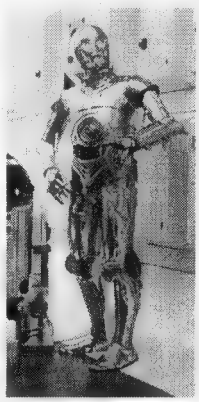
Der imperiale Feldzug des Vorurteils und der Unterdrückung zeigt keine Vorlieben. Alle werden auf gleiche Weise geschmäht, verhöhnt, versklavt und ermordet. Das gilt sowohl für die vielen nichtmenschlichen Rassen als auch für die Nichtlebendigen. Wissentlich oder unwissentlich sind die meisten von uns von Droiden abhängig. Nun besteht die imperiale Haltung gegenüber diesen hochempfindlichen, intelligenten und, ja, empfindsamen Wesen darin, sie zu zerstören, zu verbannen oder rücksichtlos auszunutzen. Ein Droide ist mehr als eine Maschine. Ein Repulsorlift ist eine Maschine. Ein Traktorstrahl-Generator ist eine Maschine. Ein Droide ist ein Wesen. Zugegeben, einige Droiden sind weiter entwickelt als andere, aber sie alle sind hochkultiviert. Es gibt keinen Grund, sie zu verachten, zu misshandeln oder sie zu fürchten.

Wirf einen Blick auf die vielen Gebiete, in denen Droiden uns helfen:

• Astromech Droiden wie die stämmige und vielseitige R2-Einheit von Industrial Automation helfen bei der Wartung und Reparatur von Raumschiffen. Sie können sich direkt an den Zentralcomputer des Schiffes ankoppeln und bei der Analyse und Beseitigung von Problemen helfen. Astromechs besitzen weiterhin Verwendungsmöglichkeiten als externe Computer/Operator/Pilot-Erweiterungsmodule für einsitzige Raumjäger wie den X-Wing. Man kann sie auch für bis zu 10 Hyperraumsprünge vorprogrammieren. Einige R2-Einheiten können mit zusätzlichen Werkzeugen und Vorrichtungen erweitert werden. Einige haben Holorekorder und Projektoren eingebaut. Andere besitzen Zusatzmodule wie Schweißgeräte, Elektroschockstäbe, Sägen und Laserschneider, Lampen und Spezialgreifer. Astromechs sind mehr als nur Maschinen. Sie zeigen oft einen bemerkenswerten Grad von Persönlichkeit und Loyalität, besonders wenn sich nicht den

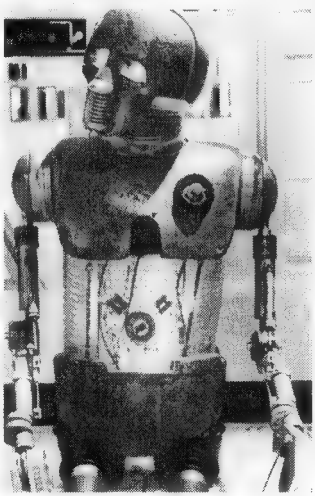


üblichen, regelmäßigen Speicherlöschungen unterworfen sind. Ob diese Persönlichkeitsbildung positiv oder negativ ist, kann man pauschal nicht beantworten, aber wenn man sie respektvoll behandelt, können Astromechs eine hilfreiche Persönlichkeit entwickeln. Bei schlechter Behandlung können sie ihren Besitzern schaden und zu Dieben werden.

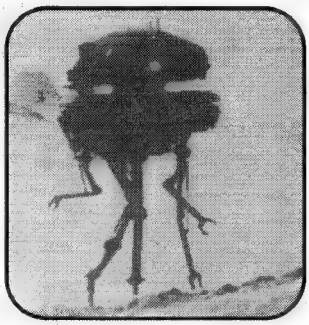


• Wir sind die ersten, wenn es darum geht, zuzugeben, daß Protokolldroiden mehr als ein wenig irritierend sein können, aber ihre Dienste können auch sehr hilfreich sein. Wenn sie sorgfältig programmiert sind, können sie bis zu sieben Millionen Sprachen sprechen und übersetzen. Auch sie können mit einer Reihe von Zusatzmodulen ausgestattet werden, werden aber selten zu anderen Gelegenheiten als zum Protokollieren und Kommunizieren eingesetzt. Noch stärker als bei Astromechdroiden bilden sich bei Protokolldroiden Persönlichkeiten, wenn ihre Speicher für längere Zeit ungelöscht bleiben. Einige zeigen überraschende Einsichten und haben sehr spezielle Meinungen, die nicht in ihrer Originalprogrammierung enthalten sind. Es gibt Wissenschaftler, die ernsthaft glauben, daß diese Droiden sehr empfindsam sind und regelmäßige Gedächtnislöschung ein Verbrechen ist.

• Manch ein Patient war sehr dankbar für die schnelle, wirksame Behandlung, die er, sie oder es von hoch entwickelten medizinischen Droiden erhalten hatte. Es gibt viele Modelle von medizinischen Robotern. Die Palette reicht vom einfachen Diagnosemodell wie dem MD-0 bis zum MD-4, einem Droiden für Mikrochirugie. Die meisten Medidroiden haben ihre eigene Spezialität, nur der MD-5 ist ein allgemeines Modell zum Einsatz an Orten, wo Spezialisten nicht verfügbar sind. Ein weiterer bekannter Droide ist Geentechs Too-Onebee, ein sehr vielseitiges Modell, das etwas älter als die MD Serie ist, aber dennoch in der ganzen Galaxis zu finden ist. Medidroiden scheinen keine eigene Persönlichkeit zu entwickeln, doch einige von ihnen können eine Art von Stolz für ihre



Arbeit entwickeln, während andere hin und wieder „Erholung" brauchen, um ihre Schaltungen und Funktionen wieder auf volle Leistung zu bringen.



• Einige Leute haben den falschen Eindruck, daß Sondendroiden die am wenigsten entwickelten Droiden seien. In der Tat wäre es ein Fehler zu glauben, daß ein Probot nicht auf sorgfältige Behandlung reagiert. Ein Sondendroid wird seine Mission immer ausführen, egal ob sie aus Überwachung, Erforschung, Suche, Bergung oder Frühwarnung besteht; aber auch Probots haben einen gewissen Handlungspielraum. Zum Beispiel könnte der Sondendroide D-127X durch seine Selbstopferung und sofortiger Meldung Mantooine vor einem schrecklichen imperialen Überraschungsangriff gerettet haben. Es gibt keine Sicherheit, ob D-127X anders reagiert hätte, wenn er schlecht behandelt worden wäre, aber würdest Du Dein Sternsystem einem verärgerten Droiden anvertrauen?

• Killerdroiden sind gefährlich. Immer. Obwohl sie über mehrere Dekaden rücksichtslos gejagt wurden, existieren immer noch einige von diesen Maschinen. Viele von ihnen haben ihre eigentlichen Ziele verloren, sind aber weiterhin gefährlich und unberechenbar. Anders als die übrigen Droiden entwickeln Killerdroiden keine Persönlichkeit, da sie zu einfach sind. Wenn Du glaubst, einen gesehen haben, verständige die Obrigkeit und mach Dich aus dem Staub. Versuche nicht, mit einem Killerdroiden zu kommunizieren oder zu handeln. Sollte einer von ihnen etwas von Dir wollen, versuche, mit ihm zu kooperieren. Es besteht die Chance, daß er Dich leben läßt. Wenn er Dich hätte töten wollen, würdest Du bereits nicht mehr leben! Nur ein vollständig ausgebildeter Jedi-Ritter hat eine Chance im Kampf gegen einen Killerdroid, und dieser wird, abhängig vom Modell, dennoch in der Hälfte der Fälle siegen.

***

Als Keyan die Untersuchung der Broschüre beendet hatte, drehte er sie um und las die Rückseite:

„Bist Du bereit, für Deine Freiheit zu kämpfen? Wenn nötig Dein Leben zu geben, um Deine Heimatwelt zu schützen? Dann finde uns. Kämpfe an unserer Seite. Wir werden das Imperium zerstören, und Du kannst helfen. Tritt uns jetzt bei!"

***

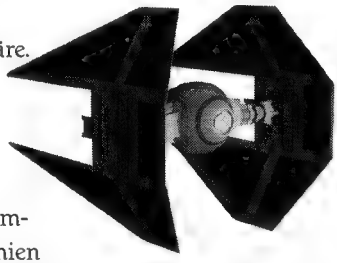
Keyan hörte Fußschritte und sah auf, als sich ihm dieselbe junge Frau näherte. Sie war dabei, das Warenhaus mit aufzuräumen. Keyan erhaschte ihren Blick und reichte ihr die Broschüre.

„Ich will Raumjägerpilot werden.", sagte er zu ihr, „Wo muß ich mich eintragen?"

Alliertes Flagschiff Independence:

Auf dem Weg nach Mon Calamari

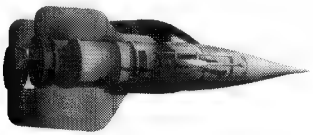
Als sich der MC80 Sternenkreuzer Independence zum ersten Mal dem Planeten Agamar genähert hatte, transportierte er Mon Mothma sowie eine Crew von 1230 Ingenieuren und Rebellentruppen. Vier X-Wings und vier Y-Wings hatten die Umgebung nach Feinden abgesucht und waren während des Besuches in Bereitschaft geblieben. Als die Independence Agamar verließ, befanden sich Mon Mothma und 1233 andere Personen an Bord. Einige Repräsentanten der Allianz waren auf Agamar zurückgeblieben, während mehrere neue Rekruten neu an Bord waren. „Dies ist Dein neues Heim, Kadett Farlander", hatte der quarrianische Offizier ihm in stark akzentuiertem Basic erklärt. Sie standen vor einem zellenähnlichen Raum tief in den Unterdecks des calamarischen Kreuzers.



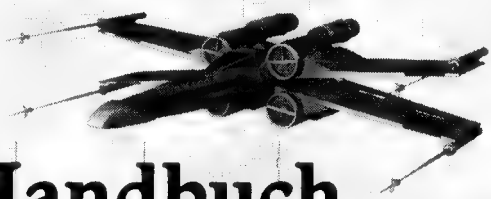
Keyan erinnerte sich daran, als ob es erst gestern gewesen wäre. Gut, es war vorgestern gewesen, aber die Zeit auf einem Sternenschiff innerhalb und außerhalb des Hyperraumes scheint sich irgendwie anders zu verhalten als auf einer Planetenoberfläche.

Keyan hatte noch nie einen Quarren gesehen und hatte schamlos auf das krakenähnliche Gesicht gestarrt. Der Quarren schien dies gewohnt zu sein und sagte nichts dazu. „Zum ersten Mal im Raum?", sagte er, halb fragend, halb feststellend. „Denk mal darüber nach, wie Dein Gesicht für mich aussieht." Er brachte einen Laut hervor, der ein Lachen gewesen sein könnte, aber Keyan war sich nicht sicher.

Keyan antwortete nicht und sah verlegen auf seine Schuhe. Dann sprach der Quarren erneut. „Hier. Nimm diese Holodisk und studiere sie." Er drückte die Scheibe in Keyans Hand. „Wenn Du ein Raumjägerpilot werden willst, mußt Du die Regeln lernen. Wenn Du Fragen hast, wende Dich an Lieutenant Hamo Blastwell. Keine Sorge. Er ist menschlich." Zum zweiten Mal erzeugte der Quarren ein Geräusch, das ein leises Lachen gewesen sein könnte. Das hoffte Keyan jedenfalls, als sich die fremde Kreatur umdrehte und davonschritt.

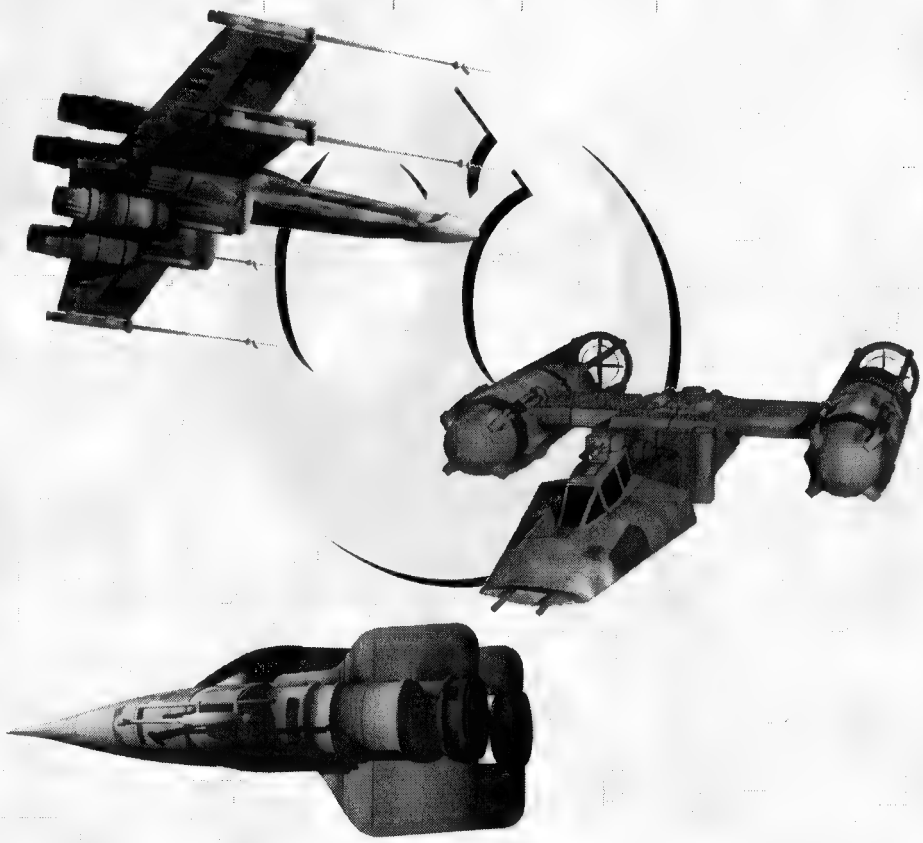


In dem Raum gab es ein schmales, veraltetes Holodeck. Keyan legte die Holoscheibe in ihren Schacht und schaltete das Gerät ein.



Das Handbuch für Raumjäger-Piloten

Eine Einführung in die Flotte der Allianz.



Was ist die Allianz der Rebellen?

Die Allianz der Rebellen ist ein Zusammenschluß von vielen Freiheitskämpfern aus vielen Welten der Galaxis. Unser Ziel ist es, den dunklen Mächten des Imperiums und seinem Oberhaupt, Imperator Palpatine, Einhalt zu gebieten und sie zu vernichten. Kurz gesagt hat die junge Allianz ihre militärische Macht dem Schutz der Planeten und Wesen gewidmet, die dem Wunsch nach Freiheit folgen. Die Beschaffung von Ausrüstung und Vorräten ist ebenfalls ein Ziel des Militärs, da diese Güter für den langen Weg bis zur Zerstörung des Imperums benötigt werden. Obwohl unsere Aufgabe gewaltig und die Macht des Imperiums unfaßbar ist, hat jeder von uns, jeder Soldat, Offizier, Taktiker, Mechaniker oder Pilot sein Leben dieser Aufgabe gewidmet.

Lerne die Allianz kennen

Bevor Du weiterliest, solltest Du Dich mit der Kommandokette vertraut machen. Das Militär der Allianz wurde flexibel und einheitlich gestaltet. Unter dem Oberkommando der Allianz, das aus allen Gruppenkommandanten besteht, stehen zwei große Gruppen - die allierten Truppen und die Sektortruppen. Die allierten Truppen sind nicht örtlich gebunden und können überall eingesetzt werden, während die Sektortruppen an einen bestimmten Ort gebunden sind, um diesen zu schützen und dort Operationen auszuführen. Beide Gruppen unterstehen dem direkten Befehl des Oberkommandos der Allianz. Der oberste politische Führer der Allianz ist zugleich der oberste Kommandant aller militärischen Einheiten. Zur Zeit wird dieser Posten von Mon Mothma besetzt, die einst mit Senator Bail Organa die Struktur der Allianz entwickelte. Mon Mothma besitzt die oberste Befehlsgewalt über die allierte Kampfmaschinerie.

Oberster Kommandant:	Mon Mothma
Flottenkommandant:	Admiral Ackbar
Kommandant der Spezialeinheiten:	General Madine
Kommandant der Raumjäger:	General Dodonna

Das Militär der Allianz ist in sieben Hauptgruppen unterteilt:

Das Flottenkommando

Die allierte Flotte repräsentiert die wichtigste Division der allierten Truppen. Unter dem persönlichen Kommando von Admiral Ackbar leitet und koordiniert das Flottenkommando alle Flottenoperationen, Manöver und Missionen. Während die anderen Kommandanten im Rang eines Flottenkommandanten stehen, genießt Admiral Ackbar einen besonderen Status, weil die allierte Flotte extrem wichtig und der Admiral ein herausragender Stratege ist.

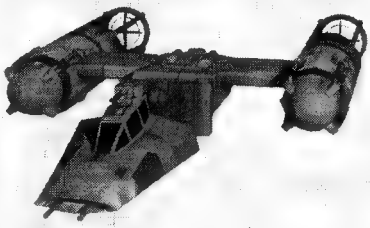
Das Flottenkommando kontrolliert alle Operationen der Großkampfschiffe und Nachschubfrachter, von den Angriffsflugzeugen bis zu den Mon Calamari Kreuzern. Nur Raumjäger stehen unter einem gesonderten Kommando.

Es gibt fünf Hauptkategorien von Schiffen: Großkampfschiffe, wie der MC80 Kreuzer der Mon Calamari, werden in größeren Kampagnien eingesetzt und dienen als Basis für Training und Manöver.

Unterstützende Schiffe wie die Nebulon B Fregatte dienen zur Verteidigung der großen Schiffe und der Durchführung von kleineren Operationen. Transport- und Vorratsschiffe wie die Correllianische Korvette werden hauptsächlich zum Transport von Truppen und kritischen Gütern eingesetzt, aber sie werden hin und wieder auch in bestimmten Mission verwendet, bei kleinen Zielen oder wenn die Allianz alle anderen Schiffe an anderer Stelle braucht. Raumjäger unterstehen direkt dem Raumjägerkommando. Ihre Aufgaben sind Eskorte und Angriffsmissionen. Unterstützende Schiffe wie Landungsboote und andere spezielle Angriffsschiffe dienen verschiedenen Zwecken.

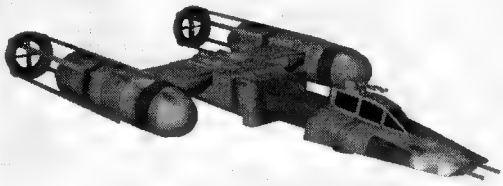
Das Raumjägerkommando

Unter General Dodonna. Das Raumjägerkommando hat die generelle und spezifische Verantwortung für die Verwendung der Raumjäger, das Training und den Einsatz der Piloten. Hinzu kommt die Koordinierung der Operationen von Raumjägern bei speziellen Missionen. Das Raumjägerkommado entscheidet, wo die einzelnen Geschwader eingesetzt werden.



Zum Beispiel werden einige Geschwader der Flotte zugeordnet, während andere in bestimmten Sektoren eingesetzt werden, wo sie dem Kommando des lokalen Sektorkommandos unterstehen. Eine der Divisionen mit dem höchsten Ansehen sind die Geschwader, die „Spitzbuben" genannt werden. Sie sind nicht in einem festen Sektor oder bei der Flottestationiert, sondern werden auf dringende Anforderungen hin eingesetzt. Sie dienen zur Unterstützung von Spezialoperationen und als schnelle Eingreifreserve für andere Geschwader, die in Schwierigkeiten geraten sind.

Die Raumjägerflotte ist in Schwadronen, Geschwader, Staffeln und Rotten unterteilt. Eine Schwadron besteht aus drei Geschwadern. Ein Geschwader enthält wiederum drei Staffeln zu vier Raumjägern. Ein Rotte enhält zwei Raumjäger - einen Führer und einen Flügelmann. Als neuer Pilot beginnst Du als Flügelmann eines erfahrenen Piloten. Nach einiger Zeit, wenn Du Dich verbessert hast, kannst Du zum Führer einer Rotte oder einer Staffel noch weiter befördert werden. Das Hauptziel des Raumjägerkommandos ist die Störung der Operationen des Imperiums, die Sicherung von benötigten Informationen und Materialien und die Bekämpfung der Kontrolle des Weltalls durch das Imperium. Um dieses Ziel zu erreichen, werden Raumjäger auf Fregatten, Kreuzern und Außenposten stationiert. Außerdem gibt es frei operierende Verbände, die überall eingesetzt werden. Es mag viele verschiedene Taktiken geben, aber man kann sie alle in drei Wörtern zusammenfassen: Angriff, Verteidigung und Aufklärung. Angriffsmissionen sind normalerweise Blitzangriffe auf bestimmte Ziele. Durch perfektes Timing und dem Einsatz der wichtigen Hyperraumfähigkeit der alliierten Raumjäger springen diese durch den Hyperraum in das Zielgebiet, vernichten ihre Ziele und kehren durch den Hyperraum wieder zurück. Oft werden die Raumjäger als Begleitmaschinen für größere Schiffe und Operationen gebraucht, daher besteht eine starke Verbindung zwischen Raumjäger- und Flottenkommando. Verteidigung kann niemals vollständig sein. Das Imperium kann mehr Feuerkraft aufbringen, als wir es können. Wir müssen unsere Schlachten sorgfältig vorbereiten. Jedenfalls muß sich die Allianz des Öfteren gegen imperiale Angriffe verteidigen. In diesem Falle ist eine



Verzögerungstaktik am besten, da sie ermöglicht, so viele alliierte Schiffe und Mannschaften wie möglich zu evakuieren.

Wenn das Imperium einmal eine Basis der Allianz entdeckt, ist sie verloren. Alles was wir tun können ist, soviel wie möglich noch zu retten, bevor die Basis vernichtet wird. Aufklärungsmissionen sind generell passive Beobachtungsflüge, bei denen der Pilot einen bekannten imperialen Stützpunkt beschattet und Daten über den Verkehr und die aktuelle Stärke an die Basis weitergibt.

Wenn er entdeckt wird, wird der Pilot sein Bestes tun, um zu entkommen. In keinem Fall sollte der Pilot sich selbst in Gefangenschaft begeben. Beobachtungsmissionen sind kein Zuckerschlecken.

Das Kommando der Spezialeinheiten:

Das Kommando der Spezialeinheiten kontrolliert die Elite der Bodentruppen der Allianz. Diese Truppen führen unter der Leitung von General Madine Missionen zur Befreiung oder Gefangennahme, aber auch Einzelmissionen wie Attentate, Kuriermissionen und Spionageabwehr durch. Die Spezialeinheiten sind stark in das Kommunikationsnetz eingebunden und oft ist es General Madine, der als erster von imperialen Plänen hört.

Das Sektorkommando

Das Sektorkommando leitet die Operationen der Truppen in unterschiedlichen Teilen der Galaxis. Die Vorgehensweise der Boden- und Raumtruppen stehen unter dem Kommando des zuständigen Sektorkommandanten. Manchmal „leihen" sich Sektorkommandanten Material und Truppen von anderen Sektoren oder der Flotte zur Unterstützung ihrer Operationen. Diese Operationen werden aber immer an das Oberkommando weitergeleitet, damit dieses die gesamten Aktionen der Allianz untereinander koordinieren kann.

Die Flottenüberwachung

Die Flottenüberwachung hat zwei Hauptaufgaben. Erstensmuß sie Informationen von anderen Quellen des Oberkommandos auswerten. Und zweitens muß sie die Postenlinie aus Droiden warten und überwachen. Diese Postenlinie erstreckt sich über tausende von Kilometern und warnt die Allianz vor der Annäherung unerwarteter

Schiffe. Durch diese Frühwarnsysteme kann die alliierte Flotte auf alle Aktionen des Imperiums antworten - den Umständen entsprechend entweder durch Angriff oder Rückzug.

Planung und Nachschub

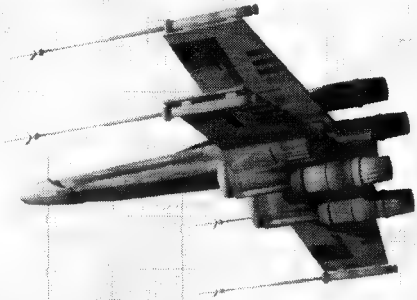
Der Planungsstab ist für die Deckung des enormen Verbrauchs der Flotte und der Spezialeinheiten mit Lebensmitteln, Waffen, Treibstoff und anderen notwendigen Dingen zuständig. Sektoroperationen werden als unabhängig angesehen, daher konzentriert sich der Nachschub auf die alliierte Flotte. Ein kleiner Teil des Budgets des Planungsstabes geht in die Forschung und die Entwicklung neuer Waffen und Schiffe.

Kampfunterstützende Truppen

Die kampfunterstützenden Truppen kontrollieren die Bewegungen und Operationen der alliierten Transporte, einschließlich der Frachter und Spezialfahrzeuge sowie Lazarettschiffe und mobilen Reparaturdocks. Es ist selbstverständlich, daß der Planungsstab und die kampfunterstützenden Truppen eng zusammenarbeiten.

Wichtig:
Alle Anwärter für Raumjäger müssen die Informationen lesen, die in der Broschüre „Qualifizierung zum Raumjägerpiloten" enthalten sind.

Qualifizierung zum Raumjägerpiloten



Du möchtest also ein Raumjägerpilot werden?

Es ist wahr, daß die Allianz verzweifelt nach qualifizierten Piloten sucht. Aber wir nehmen nicht jeden. Zuerst mußt Du beweisen, daß Du die richtige Kombination aus guten Reflexen, Beherrschung und Urteilsvermögen besitzt, um den schnellsten und tödlichsten jemals entwickelten Raumjäger zu fliegen.

Schritt Eins: Das Testgelände für Piloten

Bevor es irgendeinem Piloten erlaubt wird, sich hinter das Steuer eines Raumjägers zu setzen, muß er trainieren. Du wirst zu einem geheimen Pilotentraining der Rebellen geschickt werden, um Dir Deine Sporen zu verdienen. Dort wirst Du unserer Führung zeigen können, ob Du den Aufwand und die Kosten für ein weitergehendes Training wert bist, durch das Du auf echte Schlachten vorbereitet wirst.

Das Testgelände für Piloten (auch unter dem Namen „Labyrinth" bekannt) besteht aus einem speziellen Hindernispacours, in dem Deine Fähigkeiten im Manövrieren und Deine Waffenfertigkeiten geprüft werden. Du wirst auf X-Wings, Y-Wings und A-Wings trainiert werden, da niemand weiß, welcher Jäger in der Hitze der Schlacht gerade zur Verfügung stehen wird.

Deine Bewertung wird von Deiner Trefferquote, Deinen Manövrierfertigkeiten und der benötigten Zeit zur Beendung des Pacours errechnet. Während Du weiter im Kurs vorankommst, werden sich neue Hindernisse und Herrausforderungen zeigen. Obwohl alles sehr echt aussehen wird, besteht keine echte Gefahr. Daher ist es zu Deinem Vorteil, wenn Du Dich selbst wirklich hart anpackst. Sei der beste Raumjägerpilot, der Du sein kannst. Wenn Du die Herausforderungen bestehst, wirst Du mit der ehrenvollen Aufgabe belohnt werden, die freien Wesen der Galaxis vor dem tyrannischen Imperium beschützen zu dürfen.

Du kannst zur Verbesserung Deiner Fähigkeiten jederzeit zum Testgelände zurückkehren. Wenn Du besonders gut abschneidest, wirst Du auf der Ehrenrolle der Piloten aufgeführt werden.

Schritt Zwei: Kampfsimulator

Der zweite wichtige Schritt in Deinem Training zum Raumjägerpiloten ist der historische Simulator. In ihm wirst Du Dich in einem Kampf auf Leben und Tod gegen die imperialen Feinde wiederfinden, welcher aus aktuellen Missionen erstellt wurde. Du wirst die Rolle von einigen der berühmtesten Piloten der Allianz übernehmen und ihre Taktiken und Fähigkeiten kennenlernen, die Dein Training ergänzen und Dich auf die Realität vorbereiten sollen. Nach dem echten Kampf sind diese Simulationen die beste Vorbereitung, die Du erhalten kannst. Nutze Sie. Es gibt sechs historische Missionen für jeden Raumjäger - X-Wing, Y-Wing und A-Wing. Das sind zusammen 18 Missionen für alle Nichtmathematiker unter euch. Wenn Du alle 18 Missionen überleben kannst, bist Du vielleicht bereit für Deinen ersten echten Einsatz.

Dienstgrade

Du beginnst als Flugkadett. Solltest Du Dich im Training und später in echten Missionen bewähren, kannst Du auf Beförderungen hoffen. Es folgen die Ränge, die Du in der alliierten Flotte erreichen kannst:

Flugkadett	**Captain**
Flugoffizier	**Commander**
Lieutenant	**General**

Fliege vorsichtig, ziele sicher und zerstöre den Imperator!

Medaillen und Auszeichnungen

Die Allianz belohnt die Aufopferungsbereitschaft ihrer tapferen Piloten und hat ein System von Auszeichnungen entwickelt, mit dem Deine Dienste belohnt werden können. Die erste Auszeichnung, die Du erhalten wirst, ist das Flugabzeichen mit den Flügeln, die Du Dir im Testgelände der Piloten verdient hast. Es gibt ein Flugabzeichen für die abgeschlosse Ausbildung an jedem der Jäger. Die höchste Auszeichnung ist der Halbmond des Kalidor, der nur bei herausragenden Verdiensten für die Allianz verliehen wird.

Flugabzeichen

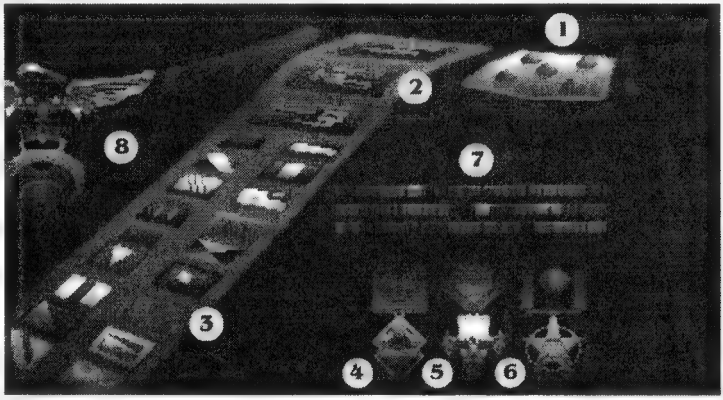
Für jeden erfolgreich absolvierten Kurs im Testgelände auf einem der Maschinentypen erhälst Du ein Flugabzeichen. Derzeit gibt es Flugabzeichen für die X-Wing, Y-Wing und A-Wing Jäger.

Simulationsabzeichen

Für jede erfolgreich abgeschlossene historische Simulation wird Dir ein Simulationsabzeichen verliehen. Simulations- und Flugabzeichen werden auf der Schärpe der Uniform getragen.

Kampfauszeichnungen

Diese Auszeichnungen werden den Piloten für den hervoragenden Abschluß einer Mission verliehen. Zusätzlich gibt es für jede abgeschlossene Mission ein entsprechendes Band.



Kampfauszeichnungen

1 Rangabzeichen
2 Flugabzeichen
3 Simulationsabzeichen
4 Mantooine Medailon
5 Corellianisches Kreuz
6 Stern von Alderaan
7 Missionsbänder
8 Halbmond des Kalidor

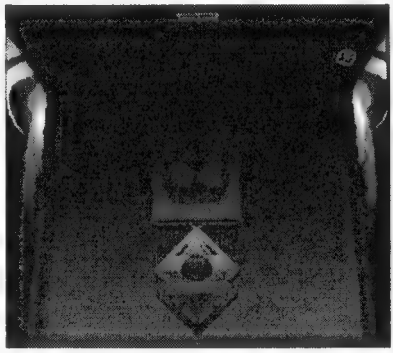
Erste Auszeichnung:

Das Corellianische Kreuz

Diese Auszeichnung erinnert an die Unterzeichnung des Abkommens von Corellian, die eigentlich Geburt der Allianz. In dem sie drei unabhängige Widerstandsgruppen mit diesem Bündnis vereinigt hat, hat unsere oberste Führerin Mon Mothma die ursprüngliche Struktur der Allianz gebildet und den Sturz des Imperators eingeleitet.

Zweite Auszeichnung:

Medaillon von Matooine



Mit dieser Auszeichnung wird an den Mut der Widerstandsbewegung und die Freiheitskämpfer des Planeten Mantooine erinnert. Ihr Angriff auf einen imperalen Außenposten ist ein Beispiel für viele andere Widerstandsbewegungen. Das nachfolgende Gemetzel durch das Imperium überzeugte viele Widerstandsgruppen, ihre Kräfte in der Allianz zu vereinen.

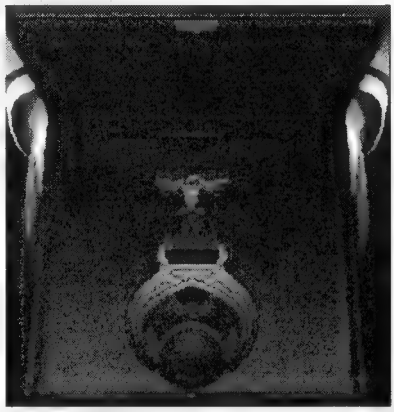
Dritte Auszeichnung:

Der Stern von Alderaan

Diese Auszeichnung verewigt die Rolle, die der friedliebende Planet Alderaan und sein Führer, Bail Organa, bei der Gründung der Allianz der Rebellen gespielt haben. Sogar als er noch Senator war, setzte Organa sein Leben aufs Spiel, um mit Mon Mothma die Rebellion zu planen. Sein Einsatz für unsere Sache kann nicht hoch genug gelobt werden. Ebensowenig wie das Beispiel der einst kriegerischen Bevölkerung von Alderaan, die ihre Gesellschaft auf der Basis von Frieden und Gleichberechtigung neu gründeten.

Der Halbmond des Kalidor

Benannt nach dem geflügelten Raubtier vom Planeten Davnar hält diese Auszeichnung die Erinnerung an die unerreichte Kraft und Eleganz des Kalidors wach. In der ganzen Galaxis konnte kein Wesen gefunden werden, das perfekter fliegen kann.



Seine spektakulären Flugmanöver und unvergleichliche Präzision symbolisieren unsere Bestrebungen als Raumjägerpiloten.

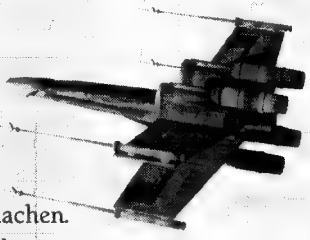
Der Halbmond des Kalidor wird Piloten für heldenhaften und außerordentlichen Einsatz während ihrer Missionen verliehen. Mit ihm werden herausragende Tapferkeit und Befähigung belohnt: Die höchste Auszeichnung für Piloten in der Rebellenallianz. Trägern dieser Medaille wird der höchste Respekt gezollt. Generell werden sie von ihren Kameraden verehrt. Es gibt fünf besondere Ausführungen dieser Medaille für diejenigen, die sich weiterhin, über ihre Aufgaben hinaus, um die Allianz verdient machen.

Besondere Ausführungen Halbmond des Kalidor

* **Bronzene Traube**
* **Silberne Fänge**
* **Silberner Säbelzahn**
* **Goldene Flügel**
* **Diamantene Augen**

Bis heute hat sich keiner die Diamantenen Augen verdient. Wirst Du der erste sein?

Raumjägersysteme und Grundtaktiken



Dieser Abschnitt wird keinen Raumjägerpiloten aus Dir machen. Er wird Dir helfen, Dich mit den Grundsystemen, die in allen Raumjägern der Allianz zu finden sind, und ihrer Bedienung vertraut zu machen. Lies diesen Abschnitt sorgfältig, bevor Du Dich für Deine erste Aufgabe meldest. Man wird Dir nicht eher erlauben, den Simulator zu benutzen, bevor Du nicht eine gute Kenntniss dieser Systeme bewiesen hast.

Einleitung

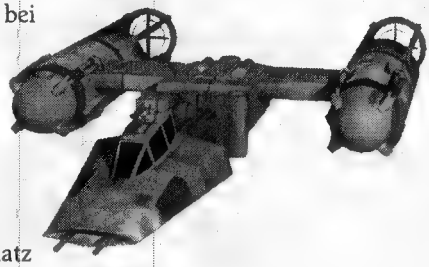
Moderne Raumjäger sind Kilo für Kilo die mächtigsten und zerstörerischsten Waffen, die jemals entwickelt wurden. Wenn Du einen Raumjäger fliegst, mußt Du mehr Kraft, Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit meistern, als Du jemals zuvor gesehen hast. Diejenigen unter euch, die den T16 Himmelhüpfer mit hoher Geschwindigkeit geflogen sind, haben einen geringen Vorteil, da die Kontrollen auf einigen Modellen dem Himmelhüpfer ähneln, aber das ist auch schon alles. Du wirst eine neue Sprache lernen, eine neue Art des Denkens. Oder Du wirst bald tot sein. Achte genau auf die Worte Deiner Lehrer. Die Informationen, die sie Dir geben werden, können die einzige Hoffnung auf eine Überlebenschance sein.

Energiesysteme

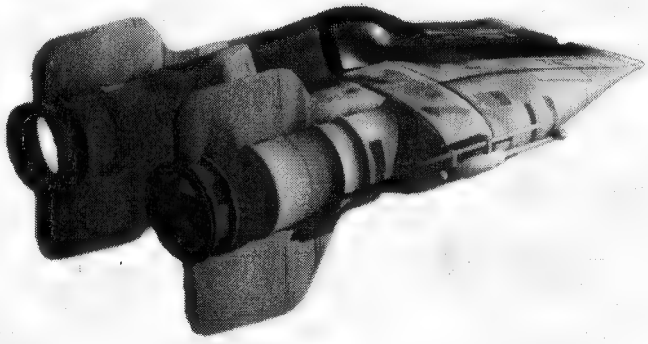
Der Hauptgenerator eines Raumjägers erzeugt die nötige Energie für die Propulsortriebwerke, die Flugkontrolldüsen, die Deflektorschilden, den Bordcomputer und die Waffensysteme. Einige Raumjäger besitzen Notstromaggregate, aber diese reichen nur für die Lebenserhaltungssysteme und andere Systeme mit reduzierter Kraft. Ein Pilot muß den optimalen Einsatz der zur Verfügung stehenden Energie regeln. Zum Beispiel kann er den Triebwerken Energie entziehen, um seine Schilde zu verstärken oder um seinen Waffensystemen mehr Energie zuzuführen. Dadurch verliert er allerdings an Geschwindigkeit. Andererseits kann der Pilot seinen Triebwerken auch die volle Energie zuführen, wodurch oft eine Art Turboeffekt ensteht, der die Geschwindigkeit des Jägers über seine normalen Grenzen hinaus erhöht. Dabei werden jedoch die Schilde reduziert und Du solltest immer im Hinterkopf behalten, daß Du keinem Laserstrahl entkommen kannst!

Flugkontrolle

Zusätzlich zu den Haupttriebwerken, die für die Bewegung des Raumjägers sorgen, besitzt dieser eine Anzahl von kleinen Schubdüsen, die zum Manövrieren benutzt werden. Es gibt drei Hauptsysteme zur Flugkontrolle:



1) Die Repulsorlift Generatoren werden bei Andockmanövern oder beim Starten und Landen auf Planeten gebraucht. Auf Großkampfschiffen mit überfüllten Flugdecks wird der Start und die Landung meistens durch Traktorstrahlen durchgeführt, die den Raumjäger sicher in das Weltall oder zu seinem Landeplatz bewegen. Sobald der Pilot mit seiner Maschine im freien Raum ist, erhält er die vollständige Kontrolle über seinen Jäger zurück.
2) Unter den meisten anderen Umständen werden die Manöver durch die Schubdüsen gesteuert, genauer gesagt, vom Cockpit aus. Die Kontrollen im Cockpit sind durch den Navigationscomputer oder Deine R2-Einheit mit den Düsen verbunden, wobei der Computer oder die R2-Einheit für die Synchronisation der einzelnen Schubdüsen sorgt. Das Ergebnis ist ein weicher Wendekreis. Es gibt auch manuelle Kontrollen, aber sie werden nur genutzt, wenn alle anderen Systeme ausgefallen sind. Raumjägerkontrollen arbeiten ähnlich den Kontrollen eines Flugzeuges im atmosphärischen Flug. Das liegt daran, daß die Designer des X-Wings und anderer Jägertypen die Kontrollen möglichst ähnlich haben wollten, damit nicht so viele verschiedene Cockpittypen entstehen. Die Nase eines Raumjäger hebt oder senkt man durch Zurückziehen oder Vorwärtsdrücken des Flugknüppels, während eine Rückwärts- und Hinausbewegung des Knüppels den Jäger dreht.



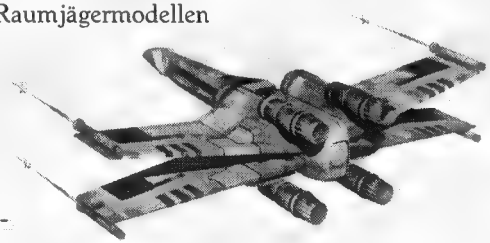
Technisch werden diese Bewegungen durch das Flugkontrollsystem geregelt, welches die Veränderungen am Steuerknüppel in eine sorgfältig berechnete Folge von Schüben aus den Steuerdüsen umsetzt.

3) Das dritte Kontrollsystem ist für die Schubdüsen zur axialen Drehung des Jägers zuständig. Dadurch wird es dem Piloten erlaubt, die Lage seines Raumschiffs ohne Änderung der Richtung oder der Geschwindigkeit zu verändern. Axiale Drehbewegungen werden oft benötigt, um zwei oder mehr Raumjäger aufeinander auszurichten. Eine große Bedeutung besitzen diese Kontrollen im Kampf, denn durch eine geschickte axiale Rolle hat schon manch ein Pilot eine drohende Niederlage in einen Sieg verwandelt, indem er sich einfach in eine neue Lage drehte und so das feindliche Ziel ausmanövrierte. Nur durch sehr viel Übung wirst Du dieses Manöver beherrschen.

Sensorsysteme

Sensoren sind Geräte, die zur Endeckung und Analyse von Ereignissen im näheren Umfeld des Raumjägers dienen. Darin enthalten sind Licht, Geräusche, elektromagnetische Störungen, Bewegungen und Vibrationen, Gravitationsfelder, Hitze, Druck, bestimmte Chemikalien, nukleare und magnetische Felder und weitere Möglichkeiten. Technisch gesehen ist alles, was Dir bei der näheren Untersuchung von verschiedenen Dingen hilft, ein Sensor - also sogar ein Fernglas! Wenn wir zukünftig von Sensoren sprechen, meinen wir damit hochentwickelte technische Geräte zur Datensammlung, die an den Bordcomputer angeschlossen sind.

Die stärksten Sensoren sind zu groß, um auf einem Raumjäger installiert zu werden. Statt dessen trägt er eine sehr kompakte Auswahl mit sich, die hauptsächlich zur Entdeckung und Überwachung von Bewegungen im Raum um den Jäger dienen. Glücklicherweise werden die Daten der Sensoren von Deinem Bordcomputer oder Deiner R2-Einheit ausgewertet und hinterher auf Deinen Bordmonitor ausgegeben. In älteren Raumjägermodellen wirst Du vielleicht auf die etwas unkomfortablen CRT-Cockpitanzeigen stoßen, aber alle neueren Modelle enthalten das revolutionäre IN334-B „Sightline" holographische Head-Up Display, das kürzlich von den Ingenieuren von Incom entwickelt wurde.



Raumjägersensoren werden in zwei Katergorien unterteilt:

1) **Die Langstreckensensoren werden in einem Gerät vereinigt, das Phasen-Tachyonen-Detektorfeld genannt wird.**
   * Sie überwachen Fahrzeuge und Objektlokationen
   * Sie zeigen den Typ oder die Identifikation (bei hoher Reichweite nur bregrenzt) des überwachten Fahrzeuges/Objektes. Der normale Handelsverkehr übermittelt seine ID-Codes auf normalen Kommunikationskanälen. Militärische Schiffe und Fahrzeuge übermitteln ihre Identifikation an ihre Verbündeten über geheime Kanäle. Unsere Sensoren erkennen normalerweise alle alliierten und feindlichen Raumschiffe und auch die normalen Handelsschiffe. Einige Anzeigen enthalten Farbarmaturen, die die Identifizierung eines befreundeten, feindlichen oder unbekannten Schiffes erleichtern.

2) **Die Kurzstreckensensoren werden im sogenannten Gefahrenanalyse-Gitter zusammengefaßt.**
   * Sie ermitteln spezifische Informationen zur Lage, Geschwindigkeit und Bewegung eines Zieles, die sie an den Zielcomputer zur Auswertung für Laserschüsse und das Raketenzielsystem weitergeben.
   * Sie warnen vor gegnerischen Raketenangriffen und zeigen seinen Status an.
   * Sie erlauben eine begrenzte Analyse der Güter und Lebensformen an Bord des zu untersuchenden Schiffes.

Sensor-Indentifikationstabelle

Rot = **Feindliches/Unbekanntes Schiff oder Fahrzeug**
Grün = **alliiertes Schiff oder Fahrzeug**
Blau = **Neutrales Schiff oder Fahrzeug**
Gelb = **Raketen**
Weiß = **Satelliten, Minen usw.**

Deine Sensoren sind im Weltraum Deine Augen. Du mußt sie regelmäßig überprüfen. Vergiß es niemals. Der Pilot, der seinen Feind zuerst sieht, ist in den meisten Fällen der überlebende Pilot. Die meisten Raumjäger führen eine Standardausführung der in alle Richtungen weisenden Sensoren mit sich. Die Anzeigen der Bug- und Hecksensoren melden alle Aktivitäten im näheren Umkreis, solange sie nicht von einem anderen Schiff gestört werden. Du mußt die Farbtabelle lernen. Deine Position kennen. Die Position Deines Gegners kennen. Sei der Erste. Sei der Letzte.

Waffen

Die Waffensysteme der Raumjäger der Allianz sind extrem mächtig. Zweifellos wirst Du von ihrer zerstörerischer Kraft beeindruckt sein. Wenn Du sie im Verbund mit dem Zielcomputer benutzt, werden sie zu einer tödlichen Kombination. Aber überschätze niemals Deine eigenen Raumjäger, denn das Imperium besitzt hundert mal mehr Schiffe mit dementsprechend größerer Feuerkraft als die Allianz. Du mußt lernen, Deine Waffen sorgfältig, sparsam und effektiv einzusetzen.

Es gibt zwei Klassen von Waffen:

* **Laserkanonen** sind die am meisten verbreiteten Waffen von Raumjägern. Ihre hochkonzentrierten Energiestöße können großen Schaden anrichten. Sie werden mit großer Geschwindigkeit auf geraden Wegen abgefeuert. Laserkanonen werden in kurzen Stößen abgefeuert, da sie zwischen den einzelnen Schüssen Zeit zum Abkühlen brauchen. Sie werden aus dem Hauptreaktor des Jägers mit Energie versorgt. Übermäßiger Gebrauch der Kanonen leert die Kraftzellen zu schnell und erzwingt dadurch eine kurze Ladepause. Du kannst Deine Laserkanonen einzeln oder im Verbund abfeuern, wodurch sie die maximale Stärke und Flächenwirkung entfalten. Natürlich ist die Ladezeit bei kombinierten Feuerstößen größer, als bei Einzelnen. Wenn Du den Waffensystemen mehr Energie zuführst, dauert das Laden der Waffen entsprechend kürzer, aber dadurch verlierst Du Schildstärke oder Geschwindigkeit. Oder beides.

* **Ionenkanonen** sind spezielle Waffen, die eine größere Energiequelle benötigen als Laserkanonen. Ionenkanonen feuern Stöße von hochenergetischen, ionisierten Partikeln, die die feindlichen Schiffe und Fahrzeuge nicht zerstören, aber ihre Maschinen und Elektronik an Bord lahmlegen. Ionenkanonen sind sehr hilfreich bei Entermissionen gegen feindliche Schiffe. Ionenkanonen benötigen sehr viel mehr Energie als die normalen Laserkanonen und leeren die Energiezellen dementsprechend schneller. Diese verursachen dadurch wiederum längere Ladezeiten. Genau wie Laserkanonen können Ionenkanonen einzeln oder im Verbund abgefeuert werden. Sie werden allerdings sehr selten einzeln genutzt. Meistens werden Ionenkanonen paarweise abgefeuert.

Selbstsuchende Projektile mit Gefechtskopf

* **Raketen mit Aufschlagszündern** sind unwahrscheinlich schnelle Projektile, die einen kleinen Gefechtskopf mit sich führen. Obwohl sie nicht sehr stark sind, besitzten sie genügend Sprengkraft, um einen Raumjäger zu zerstören oder ein mittleres Schiff zu beschädigen. Ihr elektronisches Leitsystem ist hochentwickelt genug, um selbst den beweglichsten und schnellsten Gegner zu verfolgen und zu treffen, wenn er einmal anvisiert ist.

* **Protonentorpedos** sind langsamer und viel größer als Raketen. Sie führen eine dementsprechend größere zerstörerische Ladung mit sich. Bedingt durch ihre geringere Geschwindigkeit eignen sie sich hauptsächlich im Angriff gegen feste Bodenziele und größere Raumschiffe.

Zielsysteme

In den älteren Raumjägermodellen waren die Piloten darauf angewiesen, die Hauptkanonen von Hand und durch bloßen Sichtkontakt auf ihre Ziele zu richten. Die neuesten Erkenntnisse in der Zielerfassung sind in die Entwicklung des neuen Fabritech ANs-5d „lock track" Zielsysten eingeflossen. Dieses neue System erlaubt dem Piloten, ein oder mehrere Ziele anzuvisieren. Es erhellt das Ziel und „blendet auf", sobald der korrekte Feuerwinkel erreicht ist. Mit Ausnahme einiger alter Veteranen schwören alle Piloten der Allianz auf dieses neue System. Dennoch verlangen wir von unseren neuen Piloten einige Simulatorflüge ohne Zielsystem, um die persönliche Treffsicherheit des Piloten zu fördern. Die Entwicklung von guten Feuerreflexen kann den Unterschied zwischen Treffer und Fehlschuß bedeuten.

Dein Raumjäger wird entweder mit Raketen oder Protonentorpedos bestückt werden. Ein gewähltes Ziel muß zuerst fixiert werden, bevor Du sie abfeuern kannst. Dabei bestimmt Dein Zielsystem den geeigneten Abschußzeitpunkt. Je länger Du Dein Ziel in der Mitte Deines Blickfeldes halten kannst, desto genauer wird die Flugbahnberechnung des Gegners durch den Computer.

Nachdem das Ziel im Zielsystem gespeichert wurde, lädt dieses die jeweiligen elektronischen Daten über die Emissionssignatur des Zieles in die Steuerelektronik des Gefechtskopfes. Sobald dieser Vorgang abgeschlossen ist, zeigt Dir Dein Zielcomputer ein grünes, blinkendes Signal und Du kannst Dein Projektil abfeuern, solange es besteht. Einmal abgefeuert folgt die Rakete oder der Torpedo der eingespeicherten elektronischen Signatur seines Zieles. In der Schlacht wirst Du nicht viele Chancen erhalten. Darum nutze sie.

Verteidigungssysteme

Imperiale Raumjägerpiloten gibt es viele. Sie fliegen in großen Geschwadern von TIE-Jägern und überwältigen ihre Gegner durch ihre bloße Überzahl. Dennoch sind TIE-Jäger sehr verwundbar und ein sauberer Treffer zerstört sie sofort. Die Allianz vertritt einen anderen Standpunkt. Jeder Pilot ist wichtig für uns. Deshalb ist jeder unserer Raumjäger gepanzert und durch ein Schild geschützt. Wir tun alles, damit Ihr unverletzt heimkehren könnt. Es gibt zwei Arten von Schilden - Partikel und Strahlen/Energie - und beide werden zur Verteidigung Deines Schiffes benötigt. Partikelschilde schützen gegen Raketen und andere physikalische Objekte wie kleine Meteoriten. Strahlen/Energie-Schilde schützen den Raumjäger gegen Laser- und andere Energiestrahlen. Sie benötigen mehr Energie als die Partikelschilde.

Es gibt nicht viel, was Du für Die Panzerung Deines Jägers tun kannst, aber Du mußt sehr auf Deine Schilde achten. Du kannst ihre Kraft verändern oder die Energie des vorderen Schildes dem hinteren zuführen und andersherum. Diese Umschichtung der Schildenergie geht sehr schnell vonstatten, und es könnte Zeiten geben, wo Du alle Energie auf Dein Front- oder Heckschild geben mußt, um Deinen Jäger vor feindlichen Angriffen zu schützen. Dabei wird aber der entgegengesetzte Schild entscheidend geschwächt, also Vorsicht! Du mußt immer wissen, wo sich Dein Gegner befindet.

Schilde werden durch wiederholte Treffer geschwächt, aber sie bauen sich wieder auf, wenn Du ihnen Zeit zum Erholen gibst. Notfalls kannst Du auch die gesamte Energie auf die Schildgeneratoren geben, wodurch sich die Ladezeiten verkürzen, aber dadurch werden deine Antriebe und Waffensysteme stark geschwächt.

Navigation

Der Hyperantrieb ist eins dieser wissentschaftlichen Rätsel, das nur wenige verstehen, aber er ist zu einem wichtigen Faktor im galaktischen Transport geworden. Jeder Punkt im echten Raum hat einen entsprechenden Punkt im Hyperraum, und man kann die Lage dieses Punktes relativ zu seinem Punkt im echten Raum berechnen. Durch die Ausnutzung von kraftvollen und effektiven Fusionsreaktoren können die Hyperraumantriebe ein Raumschiff in den Hyperraum an einen Punkt schleudern, der zuvor vom Computer berechnet wurde. Die komplette Navigation eines Raumjägers wird vom Bordcomputer oder einer externen R2-Einheit gehandhabt. Astronavigation ist ohne große Rechenkapazitäten unmöglich, und selbst bei Berechnungen durch die besten Navigationscomputer oder R2-Einheiten werden die übrigen Systeme auf minimale Leistung geschaltet, damit der Hyperraumsprung berechnet

werden kann. Obwohl ein Hyperraumsprung eine Möglichkeit zur Flucht aus einer aussichtslosen Situation darstellt, solltest Du immer daran denken, daß bei einer Sprungberechnung Dein Zielcomputer ausgeschaltet wird.

Schadenskontrollsysteme

Deine Systemanzeigen werden ein Holobild Deines Raumjägers enthalten. Du solltest diese Anzeige während einer Schlacht öfters auf enstandene Schäden kontrollieren, besonders wenn Deine Schilde ausgefallen sind. Glücklicherweise sind unsere Raumjäger extrem langlebig und haltbar. Alle Raumjägerpiloten mit einer R2-Einheit sind besonders im Vorteil, weil diese während des Fluges ausgefallene Systeme reparieren oder überbrücken kann und gleichzeitig schwere Schäden am Raumschiff und andere Gefahren meldet.

Kommunikation

Jeder Raumjägerpilot steht durch eine Unterraumverbindung im Kontakt mit dem Rest seiner Gruppe. Du wirst eine Menge Hinweise während der Operationen hören. Du mußt lernen, die an Dich gerichteten Mitteilungen auszufiltern und sonst Deinen Mund zu halten. Im Kampf gibt es keine Notwendigkeit für unwichtiges Gequatsche. Wir wissen, daß Du hin und wieder glauben wirst, unbedingt etwas Interessantes berichten zu müssen, aber während Du redest, kannst Du nicht zuhören. Und wenn Du nicht zuhörst, könntest Du eine lebensrettende Mitteilung versäumen!

Lebenserhaltung

Die Raumjäger der Allianz sind mit einem Lebenserhaltungssystem ausgestattet, das das Tragen von Raumanzügen innerhalb des Jägers unnötig werden läßt. Die Cockpits unserer Raumschiffe sind mit Temperaturegulatoren, Kompressoren und speziellen Atmosphärengeneratoren ausgestattet, wodurch sich die Bedingungen an verschiedene Rassen anpassen lassen. Zusätzlich befinden sich im jedem Jäger Guidenhauser Schleudersitze, die einen begrenzten Vorat an Sauerstoff, keramische Panzerung und einen Fallschirm für atmosphärische Benutzung enthalten. Allerdings ist die Benutzung des Schleudersitzes nur dann sinnvoll, wenn Hilfe in der unmittelbaren Nähe ist.

Historischer Simulator

Rettung auf Mon Calamari

In den frühen Anfängen der Rebellion hatten wir keine Flotte von Raumschiffen, wie es inzwischen der Fall ist. Es gab nur einige entschlossene Leute, die ein paar Raumjäger und umgebaute Frachter besaßen. Wir suchten verzweifelt nach einer hilfsbereiten, weltraumreisenden Rasse. Eine dieser Rassen waren die noch neutralen Calamari. Sie hatten bis dahin noch nicht erkannt, daß das Imperium sie zu zerstören drohte. Sie kannten die teuflischen Absichten des Imperiums noch nicht.

Als die imperialen Truppen über Mon Calamari erschienen, fanden sie eine friedliche und kooperative Welt vor. Für das Imperium bedeutete Friedlichkeit Dummheit und Kooperation Unselbstständigkeit. Das Imperium übernahm die Offensive, beutete die Industrie von Mon Calamari aus und machte die Calamarier zu Sklaven. Die Führung der Rebellen war schon seit einiger Zeit an der Mon Calamari interessiert gewesen und erkannte die Absichten des Imperiums, vielleicht bevor es den Calamari selbst bewußt wurde. Imperiale Konvois mit großen Frachtern starteten, um ihre Laderäume mit Sklaven zu füllen. Diese Frachter wurden niemals zum Transport von Lebensformen gebaut und die Umstände in den überladenen Schiffen waren grausam und entwürdigend. Als die Führer der Rebellen dies erkannten, sahen sie eine Möglichkeit, den Calamari zu helfen und sich gleichzeitig deren Unterstützung im Kampf gegen das Imperium zu sichern.

Die Rettung

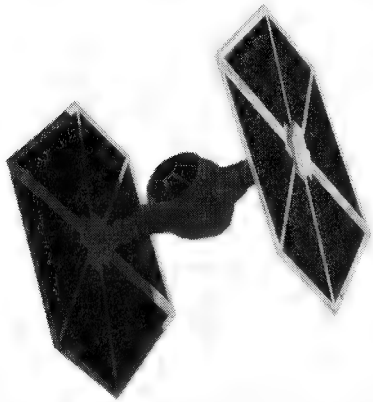
Eine Gruppe von Frachtern - teilweise mit calamarischen Sklaven, teilweise mit Kriegsmaterial für das Imperium beladen - erwarteten gestaffelt die Ankunft eines Sternzerstörers im System Mon Calamari. Die Frachter wurden von einer großen An-

zahl von TIE-Jägern bewacht, während Raumschlepper die Raumkontainer zu ihnen brachten. Eine Nachricht über diese Operation erreichte den Führungsstab der Rebellen, die daraufhin einen Blitzangriff planten, der der Eroberung der Kontainer und der Befreiung der Calamari dienen sollte.
Die Mission erforderte, daß X-Wings und Y-Wings durch den Hyperraum in das Zielgebiet sprangen. Während die Y-Wings die Frachter angreifen sollten, um deren Flucht zu verhindern, sollten die X-Wing die TIE-Jäger angreifen und sie von den Y-Wings ablenken. Wenn die Situation ersteinmal unter Kontrolle war, sollte ein alliierter Großfrachter in dieses Gebiet springen und die erbeuteten Kontainer aufnehmen, bevor der Sternzerstörer ankommen würde. Während der Mission spielte ein besonders waghalsiger X-Wing Pilot eine wichtige Rolle. Im Simulator wirst Du seine Rolle übernehmen.

Die X- und Y-Wings erreichten wie geplant das Zielgebiet. Die Y-Wings begannen sofort, die Frachter außer Gefecht zu setzen. Die TIE-Jäger waren etwas abseits geraten, wodurch die X-Wing sie zuerst leicht aus der Schlacht um die Frachter heraushalten konnten.
Vielleicht waren die TIE-Jäger einfach zahlenmäßig überlegen, um komplett unter Kontrolle gehalten zu werden. Obwohl die X-Wing Piloten viele zerstörten oder außer Gefecht setzten, stand das Verhältnis drei zu eins. Plötzlich gelang es einigen TIE-Jägern, sich bis zu den Frachtern durchzuschlagen. Statt nun aber die Y-Wings anzugreifen, schossen sie auf die Kontainer selbst. Typisch für das Imperium. Sie würden eher tausende von Unschuldigen vernichten, als sie ihren Feinden zu überlassen!
Halley Kadorto folgte den TIE-Jägern, als sie sich dem ersten hilflosen Kontainer näherten. Obwohl er sein Geschwader um Hilfe rief, konnte ihm keiner helfen, da alle Piloten in Kämpfe verwickelt waren. Kadorto war gezwungen, alleine zu handeln. Seine fliegerischen Fähigkeiten und präzisen Treffer vernichtete die meisten TIE-Jäger, während die Überlebenden zu ihrer restlichen Truppe zurückflohen. Für diese Dienste erhielt Halley Kadorto den Halbmod des Kalidor.
Schließlich war der Rest der TIE-Jäger eingekreist und die Operation wurde wie geplant durchgeführt. Die dankbaren Calamari wurden zu Freunden der Allianz und begannen beinahe sofort damit, diese mit Schiffen zu versorgen. Heute stammen unsere besten Schiffe aus der Hand der Mon Calamari, die unter unseren treuesten Freunden sind.

Du mußt die Rolle Halley Kadortos übernehmen und die feindlichen TIE-Jäger in einem Kampf auf Leben und Tod besiegen. Du wirst dabei folgenden Jäger fliegen...

...Keyan studierte die historischen Missionen zu dritten Mal als er sich durch jemanden beobachtet fühlte. Er wollte sich gerade umdrehen, als das Wesen hinter ihm sprach.
„Entschuldigung. Sind Sie beschäftigt?"
Keyan wirbelte herum und sah einen jungen Mann vor sich - menschlich und, nach seiner Erscheinung zu urteilen, ein paar Jahre älter als er selbst. Der Mann trug eine Rebellenuniform mit den Rangabzeichen eines Lieutenants, aber irgendetwas in seinen Gesten deutete auf einen höheren Rang hin. Seine dunkleblonden Haare waren zottig, als ob er seit mehreren Monaten keinen Haarschnitt mehr gehabt hätte und seine Uniform war am Kragen nicht zugeknöpft. Der Mann lehnte sich an den Eingang von Keyans Schlafraum und musterte ihn lächelnd. Nach einem Moment sprach er weiter. „Einige von der Crew nennen mich Lieutenant Blastwell. Aber Du kannst mich Hamo nennen. Ich denke, Du könntest vielleicht etwas zu essen gebrauchen."
Das war zwei Tage zuvor gewesen. Nun waren er und Hamo gute Freunde geworden. Von ähnlichen Außenwelten stammend, entsprachen sich ihre persönlichen Vergangenheiten bemerkenswert. Fast seit ihrer ersten Begegnung hatte Keyan Hamo gemocht. Der größte Unterschied zwischen ihnen war, daß Hamo nun seit fast einem Jahr bei der Allianz und inzwischen ein Flügelkommandant und hervoragender X-Wing Pilot war. Keyan hoffte, durch Hamo zu einem Raumjägerass zu werden. In den letzten zwei Tagen hatte Hamo ihn durch seine Geschichten von Weltraumschlachten - heldenhaften Manövern, Triumpfe, Tragödien und Beinahetreffern in Atem gehalten. Er hatte Keyan ebenfalls bei seinen ersten Simulatorflügen geholfen und ihn auf das „Labyrinth" vorbereitet. Nun standen sie gemeinsam in der Nähe eines geöffneten Ausblickfensters im Oberdeck und genossen ihren ersten Blick auf Mon Calamari, die Heimatbasis der calamarischen Sterneflotte. Das Schiff war aus dem Hyperraum ausgetreten und näherte sich der Wasserwelt in Unterlicht-Geschwindigkeit. Kurz zuvor hatte sich eine schnelle Fähre dem Schiff genähert, beinahe direkt nach dem Verlassen des Hyperraums. Keyan hatte einen kurzen Blick auf die Fähre erhascht, bevor sie durch die Schleusen im Inneren des Schiffes verschwand. Aber Keyan hatte sie schon beinahe wieder vergessen. Sobald sie in der Umlaufbahn sein würden, würde sein richtiges Training anfangen. Er konnte es kaum erwarten, endlich im Cockpit eines Raumjägers zu sitzen und das „Labyrinth" zu meistern.



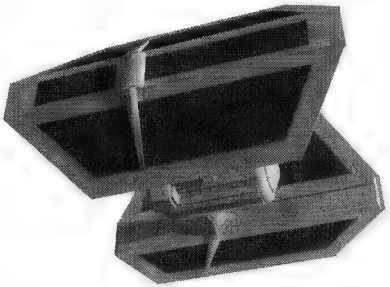
*****

Woanders im Schiff, in einem geheimen Konferenzraum, befanden sich vier Leute in wichtigen Gesprächen - Mon Mothma, Admiral Ackbar, General Dodonna und General Madine, der gerade das Wort hatte.

„Unser Nachrichtendienst berichtet, daß ein imperiales Transportschiff, wahrscheinlich eine corellianische Fregatte, in zwei Wochen auf dem Weg nach Celanon City sein wird. Sie wird einen Zwischenstop in der Nähe von Turkana im Sektor Hadar einlegen. Mein Informant ist der Ansicht, daß sie wichtige Informationen an Bord haben wird." Der General wartete einen Moment. „Oder es ist ein wichtiger Passagier. Wir sind nicht ganz sicher. Aber es werden aufwendige Vorkehrungen getroffen, die diesen Transport unwichtig erscheinen lassen sollen. Die Fregatte wird ohne Begleitschutz reisen, in der Hoffnung, kein Aufsehen zu erregen. Wahrscheinlich wird sie eine Grundbesatzung mit sich führen. Wir sind der Meinung, daß dies eine Möglichkeit von einiger Bedeutung ist.

„Warum", fragte Admiral Ackbar.

„Erstens ist Turkana ein kleiner Außenposten. Es gibt dort keine größeren imperialen Einrichtungen. Wir sollten dieses Schiff leicht entern können. Niemand wird einen solchen Angriff erwarten. Zweitens... Gut, wir wissen von unseren Informanten, daß Lord Vader unterwegs ist." Der General schwieg nervös einen Moment, als der böse Name in seinem Hals steckenzubleiben schien. „Er könnte der Passagier an Bord des Schiffes sein."



Der Calamari wandte sich kurz zu Mon Mothma, dann sah er mit seinen großen Augen wieder den menschlichen General an. „Was benötigen Sie für diese Operation?" Madine zögerte nicht mit seiner Antwort. „Ich brauche zwei Geschwader X-Wings, ein Geschwader Y-Wings, die mit Ionenkanonen ausgestattet sind, und eine Nebulon-B Fregatte als Lockvogel für einen eventuellen Begleitschutz der Korvette. Dazu benötige ich einen unserer „befreiten" Sturmtruppen-Transporter mit R2-Einheiten an Bord. Unnötig zu erwähnen, daß ich eines unserer besten Kommandos brauche, wenn es wirklich Vader ist." „Wir haben noch andere laufende Operationen. Ich werde versuchen, die Ausrüstung zusammenzustellen. Jan?" „Wir können die Raumjäger bekommen", antwortete der bärtige General des Raumjägerkommandos. „Jedoch haben wir nur wenige ausgebildete Piloten. Wir hatten zuletzt viele Verluste." Der calamarische Admiral war für einen Moment still. „Versuch es.", war alles, was er sagte.

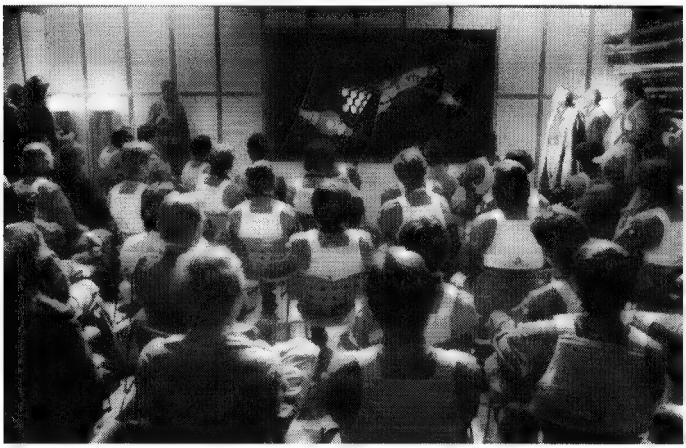
„Du bist überzeugt, daß die Informationen echt sind?", fragte Mon Mothma in Richtung von General Madine.

„Unsere Berichterstatter sagen, daß etwas von kritischem Wert an Bord sein wird. Mehrere unserer Unterhändler haben ihre Entdeckung riskiert, um uns diese Information zukommen zu lassen. Sie würden das niemals unter normalen Umständen tun."

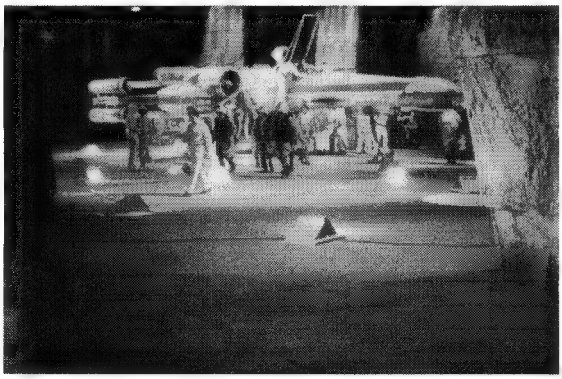
Der Einsatz

Dreizehn Tage waren vergangen, und Keyan war verwirrt. Er war schnell trainiert worden, fast zu schnell. Er dachte an das halsbrecherische Tempo, mit dem sie ihn durch die theoretische und praktische Ausbildung gehetzt hatten. Er durchflog das Labyrinth und die historischen Simulationen fast bevor er zum Luft holen kam. Aber seine Ausbildung war noch nicht abgeschlossen.

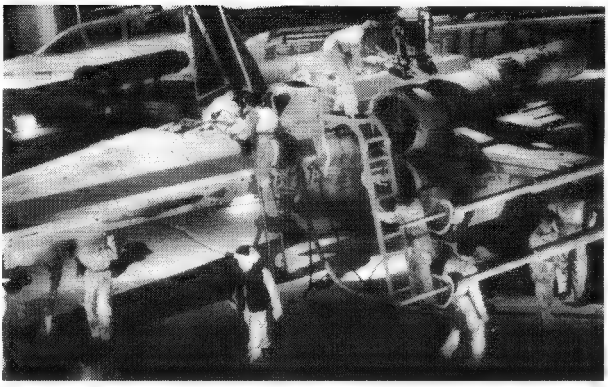
Sie sagten, er sei ein Naturtalent. Er behandle seinen Raumjäger wie ein Wookie seinen Bowcaster. Keyan wußte nur, daß er sich zum ersten Mal in seinem Leben heimisch fühlte. Hamo war sein Rottenführer, und sie nutzten jeden Moment zum Training. Keyan lernte, jeder von Hamos Bewegungen zu folgen, mit oder ohne gesprochene Anweisung. Obwohl er schnell lernte, wußte er, daß er noch lange nicht bereit für eine echte Mission war. Das war es, was ihn verwirrte, weil er gefragt worden war, ob er sich für eine gefährliche und wichtige Mission freiwillig melden wolle.



„Die Fregatte wird hier eintauchen." Admiral Ackbar gab persönlich die Einweisung in die Mission; er „briefte" sie, wie es hieß. Er zeigte auf eine Holoprojektion eines Teils des HadarSektors. Eine Corellianische Korvette füllte die untere Ecke der Projektion. Im Hintergrund war eine kleine Welt sichtbar. Während der Admiral sprach, erschien eine Nebulon B Frigatte in einem der oberen Quadranten. Innerhalb weniger Augenblicke tauchte ein Geschwader TIE-Jäger auf und nahm Kurs auf die Fregatte.



Dann erschien ein Geschwader X-Wings hinter den TIE-Jägern und nahm sie in ein Kreuzfeuer aus ihren eigenen Bordkanonen und den Geschützen der Fregatte. Ein zweites X-Wing-Geschwader und die Y-Wings umkreisten die Korvette.



Geschwader Blau wird die feindlichen Jäger angreifen und sie in einem Kreuzfeuer mit dem leichten calamarischen Kreuzer fangen. Geschwader Rot wird die Entertruppen schützen, die versuchen, an Bord der Korvette zu gelangen. Die Y-Wings des Geschaders Gold werden ihre Ionen-Kanonen einsetzen, um die Waffen und das Bordkraftwerk der Korvette lahmzulegen. Wenn Geschwader Blau erfolgreich ist, sollte es nur begrenzten Widerstand geben, aber Geschwader Rot wird die Y-Wings und die Entermannschaft beschützen.

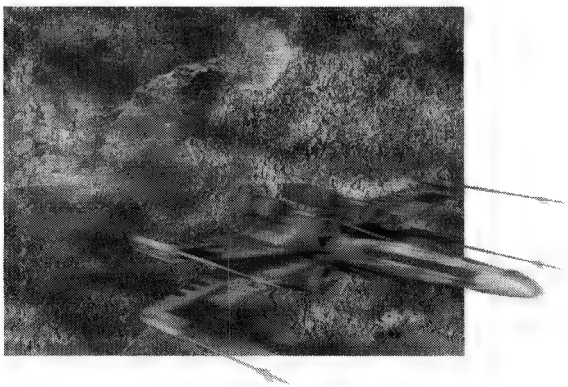
Wenn die Entermannschaft an Bord der Korvette gelangt ist, werden einzelne Gruppen sich auf den Weg zu Kapitänskajüte und zur Brücke machen. Sie werden alle verfügbaren Holos mit- und alle hochrangigen Offiziere festnehmen. Außerdem werden R2-Droiden alle Computer-Systeme des Transporters überprüfen und alle verfügbaren Daten abrufen. Irgendwelche Fragen?"

Captain Charger stand auf und fragte „Sollen wir den Transporter zerstören oder aufgeben, wenn wir von Bord gehen?"

„Sehen Sie zu, daß Sie die Ziele des Einsatzes erreichen und ziehen Sie sich sofort zurück. Wir wollen bei diesem Einsatz so wenig Verluste wie möglich. Und wir wollen keine Komplikationen. Trefft sie hart, schlagt sie schnell, und macht, daß Ihr 'raus kommt!"

Keyan gehörte zum Geschader Rot. Er beschäftigte sich mit der Frage, was er hier tat. Und hatte keine Antwort.

*****

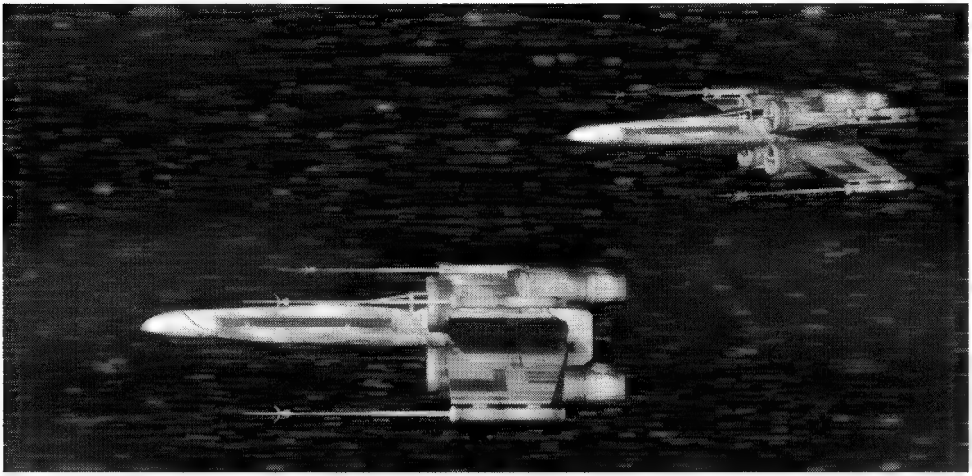


Die X-Wings starteten aus ihren Hangars und formten sich unverzüglich zu Geschwader Rot.

„Alles klar, Rot Zwei?" kam Hamos Stimme aus dem Empfänger.

„Bestens, Führer Rot.", antwortete Keyan. „Ich fühl' mich Klasse."

In Wahrheit hatte sich sein Magen verknotet, und er war auf dem besten Weg, sich ins Cockpit zu erbrechen.

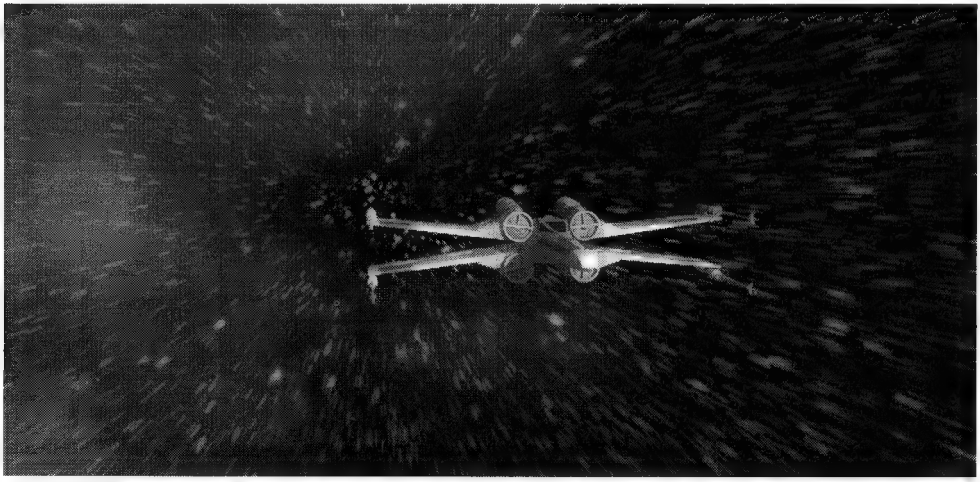


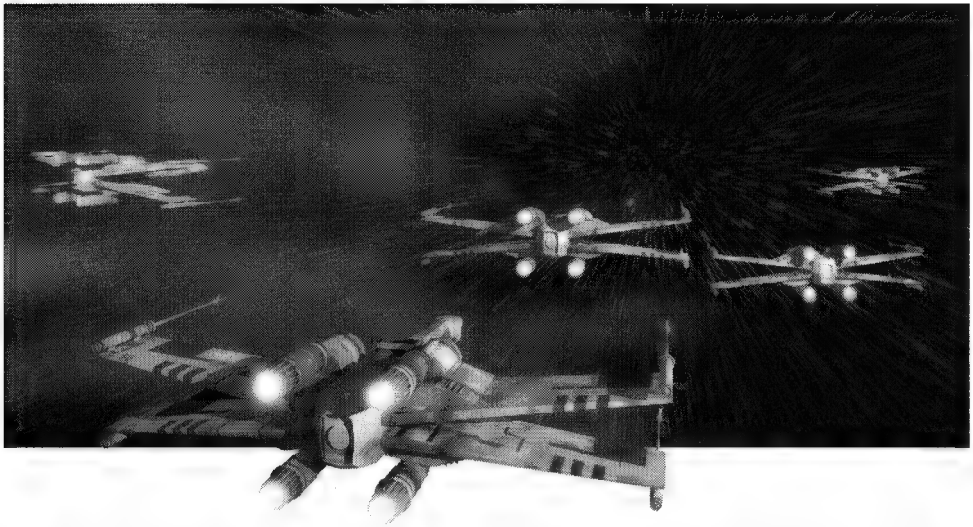
Nur das Bewußtsein der stetigen, unglaublichen Energie seines X-Wings konnte im Augenblick seine Furcht kompensieren. Dagegen kam kein Landspeeder an. Nichts kam dagegen an. Das war die einzig echte Maschine für einen geborenen Raumpiloten. Er zwang seinen Magen, sich zu beruhigen. „Ich bin fertig.", murmelte er.

„Was war das, Rot Zwei?"

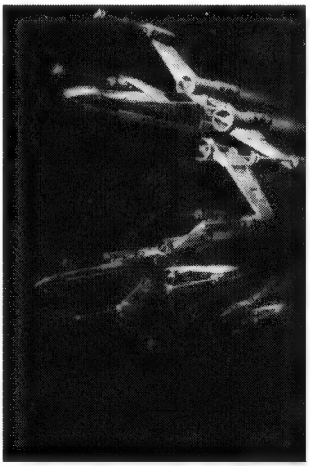
„Fertig, sobald Sie es sind, Führer Rot.", antwortete er mit nur geringfügig mehr Überzeugung.

„Bleiben Sie dicht dran. Hyperraum in T minus 15."





Nachdem sie ersteinmal im Hyperraum waren, ging alles sehr schnell. Es war nur ein kurzer Sprung, und in unglaublich kurzer Zeit waren sie wieder im Normalraum. Geschwader Blau befand sich bereits im Gefecht mit feindlichen TIE-Jägern. Keyan überlegte, wie seltsam es war, daß die Schlacht so dicht bei ihm in vollem Gange war, und doch alles in Schweigen gehüllt war. Grüne und orange Laserstrahlen schnitten durch das Vakuum. Schiffe explodierten in riesigen Feuerbällen und verglühten zu Schutt. Aber kein Ton erreichte ihn. Es war unheimlich.

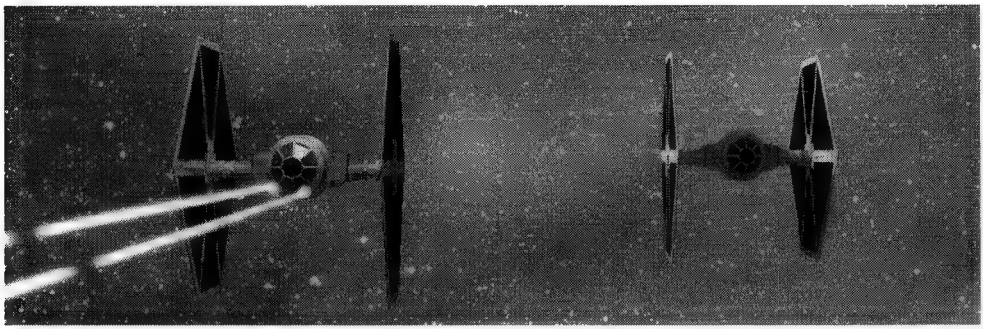


Dann verdeckte die Korvette seine Sichtfenster, als der X-Wing seine endgültige Angriffsposition erreicht hatte, nahezu unmerklich von seiner Hand und der R2-Einheit außerhalb des Cockpits geführt. Er folgte seinem Rottenführer, aber er verschätzte sich mit seiner Position für einen kurzen Moment. Es war ein teurer Moment, denn plötzlich war er aus der Formation! So ein dummer Anfängerfehler.

Ärgerlich leitete er ein Wendemanöver ein, aber er tat etwas zuviel des Guten: Er überkompensierte. Als seine Sichtluke herumschwang, sah er ein Paar sich schnell bewegender Schatten, die sich von dem Gefecht mit Geschwader Blau absetzten.

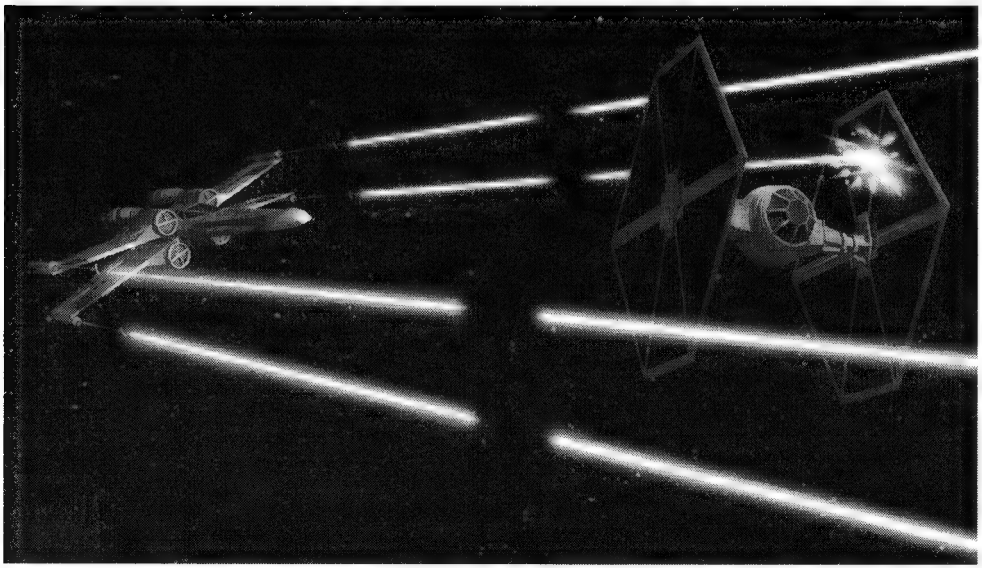
Bald war klar, daß eine feindliche Rotte TIE-Jäger auf Führer Rot zuhielt! Instinktiv brachte Keyan seinen Jäger auf einen Abfangkurs und hängte sich hinter den nächstliegenden TIE-Jäger als demnächstbesten Ziel. Der feindliche Pilot hatte Hamos X-Wing direkt in der Schußlinie.

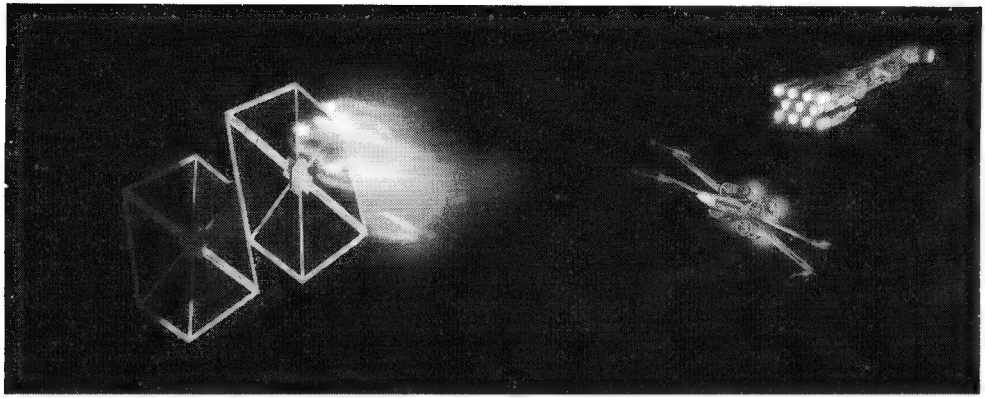
Keine Zeit zu Denken.



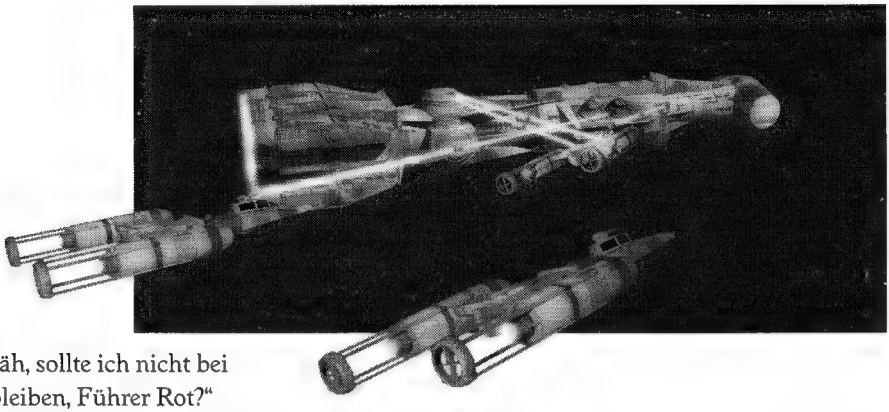
„Vorsicht, Führer Rot!", schrie er, als er den Auslöser seiner Laserkanone betätigte. Es war fast zu spät. Seine Schuß streifte lediglich den feindlichen Jäger. Es war kein sonderlich guter Schuß, aber er riß den TIE-Jäger aus dem Kurs, als sein Pilot auf Hamo schoß. Der Schuß des imperialen Jägers ging zu hoch, statt Sternenstaub aus dem X-Wing zu machen. Teile vom Strahl des TIEs trafen, aber es sah so aus, als würde er nur wenig Schaden anrichten.

Währenddessen manövrierte Keyan instinktiv und folgte dem TIE-Jäger, der nun versuchte, ihn zu jagen. Der erste Schuß mußte Teile der Steuerungs-Kontrolle erwischt haben. Es sah so aus, als ob sich der feindliche Jäger nur noch Richtung Steuerbord drehen könnte. Als Keyan das realisiert hatte, konnte er die nächste Bewegung des Feindes erahnen und kam in seine Drehung hinein. Er feuerte eine Salve, die den TIE-Jäger in der Mitte traf und ihn rotierend in den Raum trieb. Flammen und grüngelber Rauch schlugen aus dem Triebwerk.

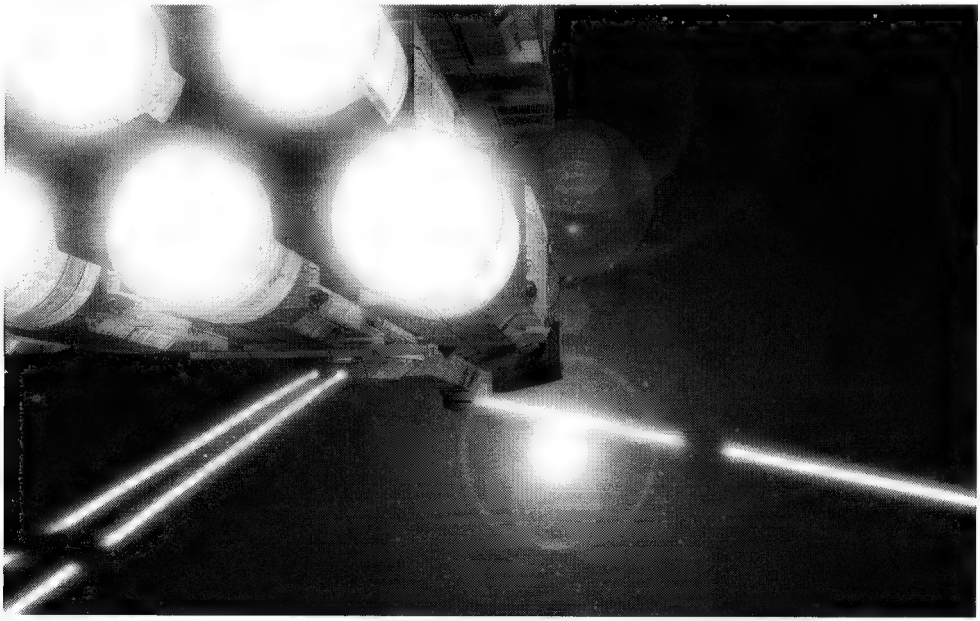


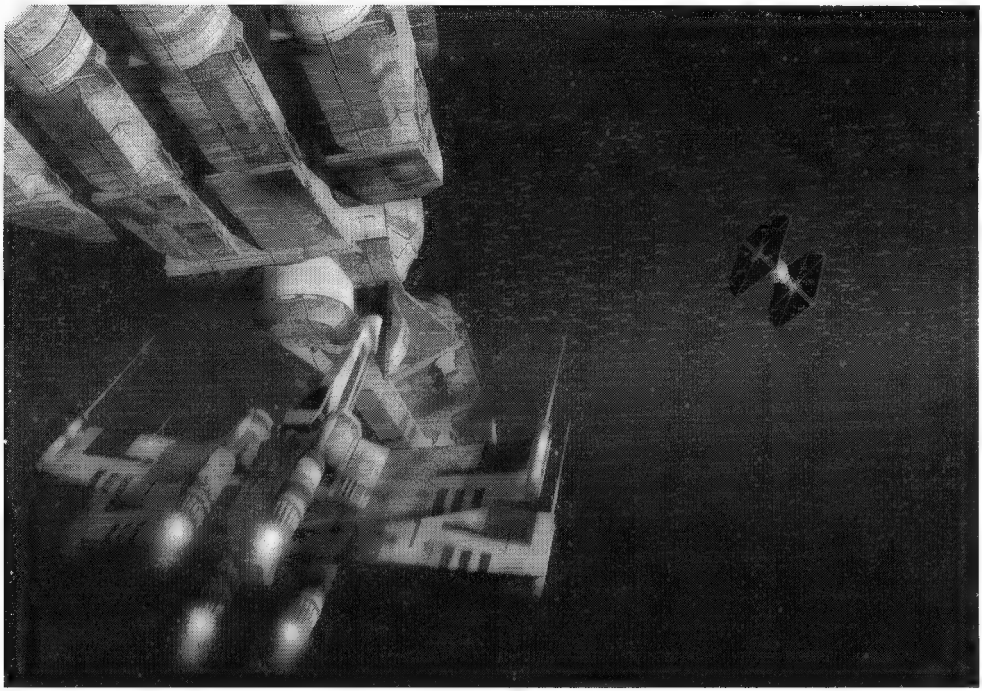


„Guter Schuß, Rot Zwei!", kam die Meldung. „Und Danke. Aber beim nächsten Mal paß auf den Flügelmann auf. Ich konnte ihn Dir gerade noch vom Hintern holen."
Keyan war zu geschockt, um zu antworten. Er schwenkte wieder auf den Transporter ein.
„Rot Zwei, kommen."
„Hier bin ich, Führer Rot."
„Junge, das war ein guter Schuß. Du warst Klasse. Aber paß auf. Ich fürchte, ich bin beschädigt. Nicht schwer, aber es sieht so aus, als hätte meine R2-Einheit was abbekommen.
Ich werde nicht zur Basis zurück kehren können - kein Hyperraum, weißt Du - bis ich bei den Calamari angedockt habe. Ich überlasse die Rotte Dir, Rot Zwei. Ich schließe mich Geschwader Blau an. Du bist jetzt auf Dich selber angewiesen. Verstanden?"



„Sollte, äh, sollte ich nicht bei
Ihnen bleiben, Führer Rot?"
„Negativ. Schließe die Mission ab.
Beeil Dich, oder Du verpaßt den ganzen Spaß. Viel Glück, Keyan."
„Danke, Sir. Ihnen auch."
Keyan beobachtete, wie Hamos X-Wing den Kurs änderte und in das Gefecht mit den verbliebenen Jägern eingriff. Die Reste zweier Raumjäger schwebten entfernt von dannen, das Raumschiff des Flügelmanns nicht weit von seinem Rottenführer. Erst da realisierte Keyan, wie dicht er am „endgültigen Hyperraum" war, wie es einige der Piloten nannten. Er gab Schub und nahm Kurs auf die Korvette. Einige der verbliegenen X- und Y-Wings von Geschwader Rot hatten den Transporter bereits im Visier. Andere wurden von den Zwil-



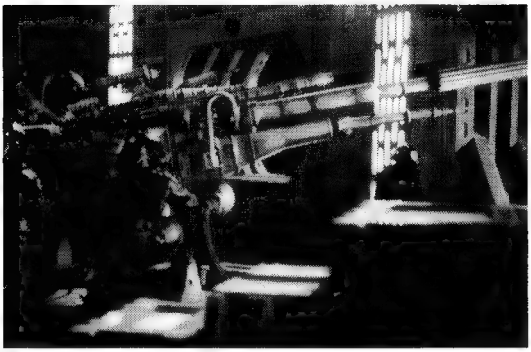


lings-Turbolasern der Korvette beschäftigt. Die erfahreneren Piloten hielten nach Schwachstellen in den Schilden Ausschau und beschossen die Korvette systematisch, während die Y-Wings mit ihren Ionen-Kanonen auf die Schwachstellen hielten. Keyan sichtete gerade eine der noch intakten Kanonen, als eine weitere Sendung die generelle Statik des Gefechts überlagerte.

„Führer Enterkommando an alle Einheiten. Hat einer von Euch X-Wing-Jockeys noch eine Reserve-R2-Einheit? Wir brauchen Hilfe mit der Hauptschleuse. Kommen ..."

„Führer Rot an Rot Zwei. Hast Du das gehört? Mach hin, Junge. Hilf dem Enterkommando aus." Hamo paßte immer noch auf ihn auf. Keyan bestätigte den Empfang, als er den Anflug auf das Geschütz der Korvette abgeschlossen hatte. Dann manövrierte er seinen X-Wing unter den Transporter und hielt auf den Fracht-Hangar zu, an dem sich die Hauptschleuse befand. Er flog in Schlangenlinien und hoffte, damit die verbliebenen Bordgeschütze abzuschütteln. Seine „unheimliche Begegnung" hatte er fast vollständig vergessen.

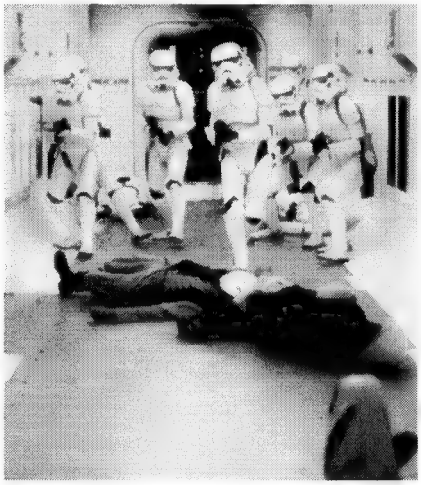
Ein klaffendes Loch zeugte von der Arbeit des Enterfahrzeugs. Rauch strömte heraus, aber die Luftschleuse war offen, und es gab keinen erkennbaren Widerstand. Keyan lenkte seinen X-Wing in die Öffnung. Ein Rebellensoldat winkte ihn in einen freien Bereich. Als er durch den Hangar glitt, bemerkte er die verstreuten Leichen von Angehörigen der imperialen Sturmtruppen und der Entermannschaft der Rebellen. Überall waren Einschußlöcher.



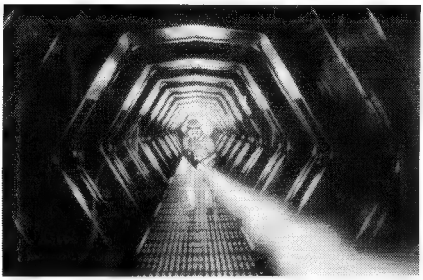
„Was soll ich tun?", fragte Keyan. Er hatte nicht damit gerechnet, an Bord des Transportes zu kommen. Seine Befehle deckten das nicht ab.
„Nehmen Sie Ihren R2 mit nach vorne, und sehen Sie, ob Sie es schaffen, den Feuerleitrechner zu stören. Der Abschnitt ist vom Enterabwehr-Programm des Bordcomputers versiegelt worden. Und während Sie dort sind, sehen Sie zu, alles mitzunehmen, was wichtig aussieht. Sie haben 15 Minuten Zeit."
Er befand sich in einem leeren Korridor, der R2 rollte hinter ihm. Die Leichen von Sturmtruppen lagen herum, einige seltsam verkrümmt. Ihre weiße Keramik-Rüstung war von Blasterschüssen verbrannt. Ein seltsamer Geruch lag in der Luft. Blasterfeuer?

Keyan nahm seinen Handblaster aus dem Holster und schwang sich aus dem Cockpit. Zwei Soldaten kamen zu ihm gerannt und hoben die R2-Einheit aus ihrem Spezialsockel im X-Wing.

„Wir haben es endlich geschafft, diesen Abschnitt zu sichern, und versuchen, ihren Feuerleitrechner lahmzulegen. Ein paar der andern sind schon auf dem Weg nach vorne und versuchen, die Brücke zu finden."



Einige Rebellen-Soldaten lagen ebenfalls unter den Toten. Er bewegte sich schnell durch das Labyrinth von Tunneln. Keyan bog um eine Ecke und blieb abrupt stehen: Ein Blaster zielte direkt in sein Gesicht.
Der Sturmtruppen-Soldat muß genauso überrascht gewesen sein, wie Keyan. Er zögerte einen Moment zu lange. Keyan schlug instinktiv



zu, noch bevor sein Gehirn die Situation aufgenommen hatte. Der Blaster seines Gegners polterte zu Boden, als Keyan sein Handgelenk ergriff. Sein eigener Blaster fiel ebenfalls. Verdammt, war der Panzer hart! Dann hatte sein Gegner ihn an seiner Kehle, und zwang ihn zu Boden. Er konnte nichts tun. Es gab nichts zu treffen, außer Panzerung. Sein Blaster lag unter ihm und drückte unter seinem Rücken. Langsam verlor er das Bewußtsein.

Plötzlich verfiel sein Peiniger in heftige Zuckungen, wurden dann starr und fiel auf ihn. Die Hände um seine Kehle öffneten sich und fielen zur Seite. Keyan sog schnappend Luft in seine gierigen Lungen. Er sah gerade noch rechtzeitig zu der R2-Einheit, um zu sehen, wie der Droide eine unterarmlange Schocksonde einfuhr.

Das war schwer erklärbar. Der Sturmtruppler schien lebendig, aber bewußtlos.

Keyan sammelte seinen Blaster wieder auf. „Komm, wir sehen zu, daß wir hier wieder 'raus kommen!" Der R2 pfiff und piepte seine Zustimmung. „Von Droiden wird nicht erwartet, daß sie Lebewesen schaden", dachte Keyan, „Vielleicht war es technisch gesehen keine Verletzung, den Sturmtruppler zu außer Gefecht zu setzten. Oder meine R2-Einheit ist ein Sonderfall. Wie auch immer ..."

„Danke, R2", rief er über die Schulter, als er Richtung Brücke lief. Der kleine Droide pfiff bedeutungsvoll.

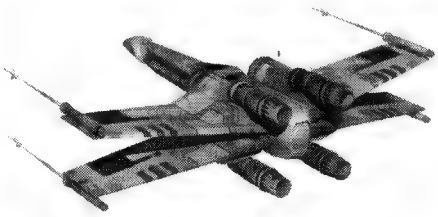
Die Brücke war ein Wrack. Die Schlacht mußte hoch hergegangen sein. Mindestens zehn Sturmtruppler waren tot und etwa halb so viele Rebellen. Der Transport hätte keine so starke Begleitmannschaft haben dürfen. Ihnen war erklärt worden, es sei nur mit minimalem Widerstand zu rechnen.

Eilig sah sich Keyan um, ob er etwas wichtiges entdecken konnte, ab es gab nichts. Inzwischen hatte der R2 einen anderen Arm ausgefahren und durchsuchte die Datenbank des Computers, blockierte die Geschütze und speicherte technisch wertvolle Informationen.

Er war drauf und dran, aufzugeben, und zur Schleuse zurückzukehren, als er das Geräusch eines Blasterschußes hörte. Er kam hinter einer scheinbar gewöhnlichen Wand her. Eine genauere Untersuchung entlarvte sie als ein seitlich gleitendes Schott, daß nur so aussah wie eine Wand.

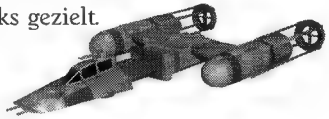
„R2?" „Piep .. Bop?"

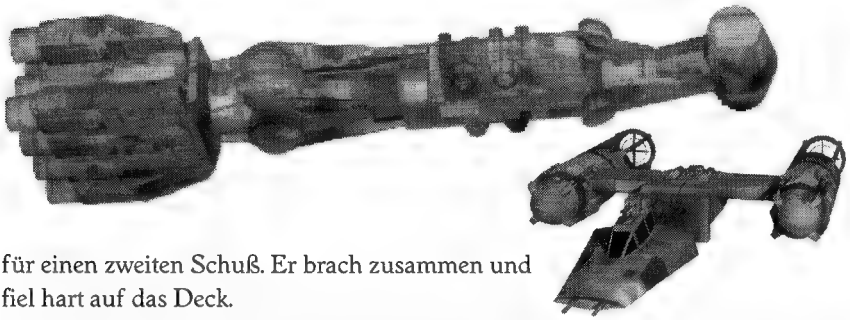
„Kannst Du diese Tür hier öffnen?"



Der R2 antwortete mit einer weiteren Serie hoher Pfeif- und Huptöne. Die Tür glitt geräuschlos auf. Innen saß ein älterer Mann in der Uniform des Imperiums - allem Anschein nach der Kommandant.

Im ganzen Raum waren brennende Holodisks verteilt. Der Kommandant sah überrascht auf Keyan und hob seinen Blaster. Keyan schoß augenblicklich, aber der Mann hatte nicht auf ihn, sondern in die Richtung eines Stapels Holodisks gezielt. Sein erster Schuß verstreute die Disks. Er hatte nicht die Zeit



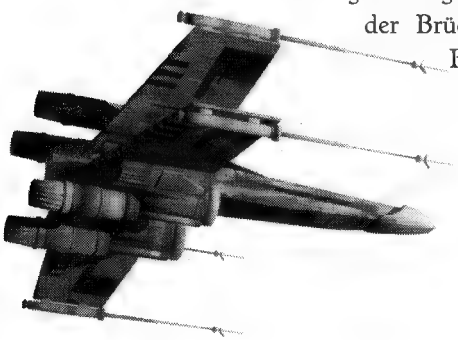


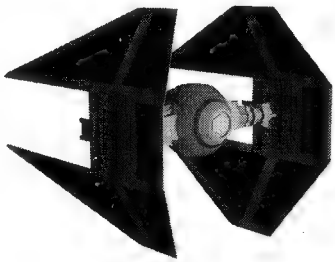
für einen zweiten Schuß. Er brach zusammen und fiel hart auf das Deck.

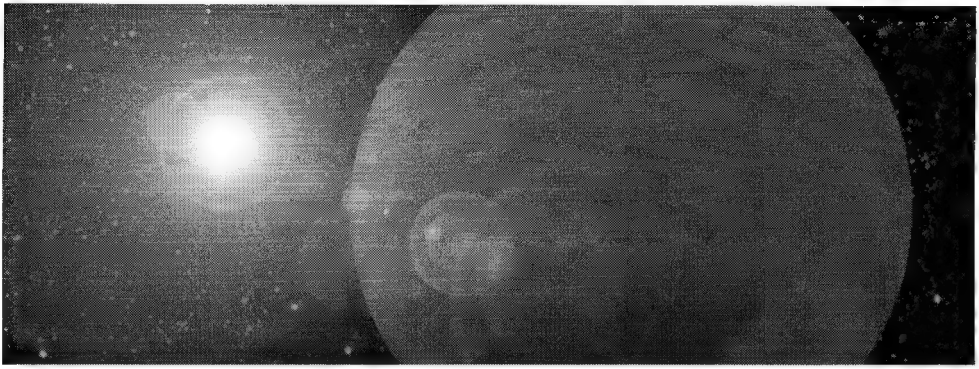
Keyan hastete zu dem imperialen Offizier und sah, daß er tot war, sein Gesicht zu einer Maske der Überraschung erstarrt. Keyan fühlte, wie sich sein Magen zusammenzog und die Knie weich wurden. Er griff nach dem nächsten Halt. Er hatte einen Mann getötet, von Angesicht zu Angesicht. Und der Mann hatte noch nicht einmal auf ihn gezielt. Was konnte auf diesen Holos sein, daß er bereit war, sich dafür zu opfern. Keyan holte ein paar Mal tief Luft und spürte wieder Boden unter seinen Füßen.

Schnell sammelte er die verstreuten Holos ein. Einige waren mehr Schlacke, aber er nahm sie alle mit und stopfte sie in die Reißverschlußtaschen seiner Fliegerkombination. Fast schon wieder auf der Brücke drehte er sich noch einmal um und steckte die Erkennungsmarke des Offiziers ein. Vielleicht konnten die Rebellenführer damit etwas anfangen. Er kniete sich noch ein paar Sekunden hin und sah in die toten Augen des ersten Mannes, den er je getötet hatte. Von all den Eindrücken, die er auf dieser Mission gesammelt hatte, würde die Erinnerung an diese Augen ihm am längsten bleiben.

Mit einiger Anstrengung riß er sich los. „Komm, R2. Ich denke wir haben, weswegen wir gekommen sind." Die R2-Einheit folgte ihm von der Brücke, ein Schwall hoher Pfeiftöne, Pops und Boings kam aus seinem Lautsprecher.







Flaggschiff der Allianz: Yavin-Basis

„Mon Mothma, das ist Flugoffizier Keyan Farlander. Er ist es, der die Holos erobert hat. Wie ich gehört habe, hat er sich in der eigentlichen Schlacht auch ausgezeichnet." Admiral Ackbar winkt ihn herbei.

Mon Mothmas studierte Keyans Gesicht, als suche sie seinen Character. „Haben wir uns schon einmal gesehen?", fagte sie schließlich.

„Ich war auf Agamar", antwortete Keyan.

„Agamar? Es ist erst zwei Wochen her, daß ich da war ... Sie haben keine Zeit verschwendet, nicht wahr?"

„Ja, Madam! Ich meine, nein, Madam. Ich meine ..."

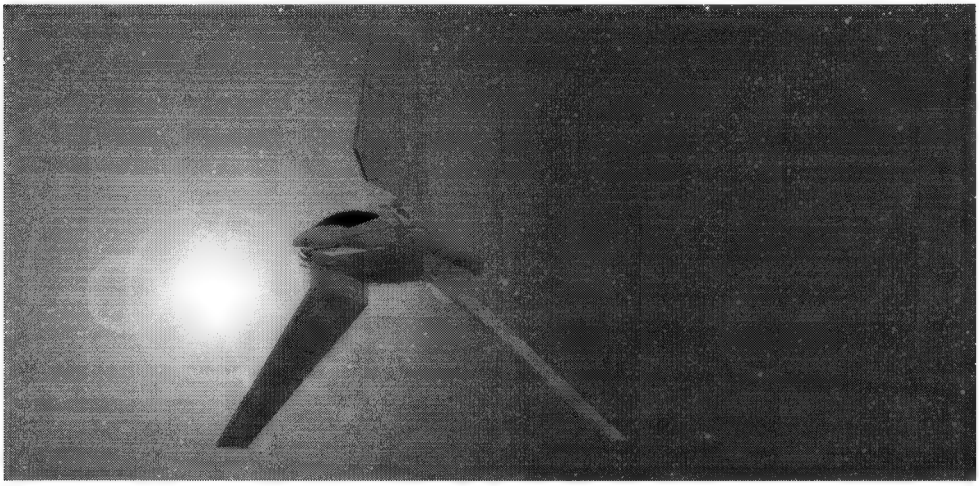
Mon Mothma lächelte warm. „Lassen Sie mich sehen, was Ihre Heldentat uns beschert hat. Es ist ein Report mit militärischen Details. Ultrastreng geheim. Einiges fehlt, aber das hier ist für uns unbezahlbar. Es beschreibt die Bewaffnung unserer eigenen Schiffe im Detail, aber auch, wie sie ihre Schiffe sehen. Und es gibt Hinweise auf andere Dinge. Dunkle Pläne. Sie haben keine Ahnung, wie wertvoll diese Informationen sind. Ich werde Ihnen eine Kopie zum Lesen geben. Sie haben es verdient."

„Verzeihung, Madam", riskierte Keyan zu sagen, „war das die Information, hinter der wir her waren?"

Mon Mothma und Ackbar tauschten bedeutungsvolle Blicke. Keyan war sich sicher, daß eine Nachricht oder Meinung ausgetauscht wurde, aber er hatte keine Ahnung, worum es ging. Der Admiral sah mit seinen riesigen Augen auf ihn, die gleichzeitig mitleidig, verwirrt, aufmerksam, unbefangen und durchdringend blicken konnten. Keyan fand, daß sie ihn aus der Fassung brachten.

„Sie befanden sich auf einer sehr wichtigen Mission, Flugoffizier", sagte der Calarmari mit einer überraschend leisen, zischenden Stimme. „Vielleicht war unser Hauptziel weit weg in einem anderen Sektor. Wir wissen nicht, ob eine der anderen Einsätze erfolgreich war. Nicht jetzt, auf keinen Fall. Wir haben noch Hoffnung.

Ihr Einsatz war in einen ausgefeilten Plan des Imperiums verwickelt, der nur aus Betrug und gezielter Indiskretion besteht. Das Imperium hat verschiedene Transporte ausgesandt, deren einziger Zweck darin besteht, uns zu täuschen. Einige haben wertvolle Informationen an Bord, andere wertlose Köder. Wir haben keine Chance, sicher zu unterscheiden, was was ist, obwohl wir Ihren Einsatz auf der Grundlage sorgfältiger Recherche geplant haben. Unser höchstes Ziel ist es, den Transporter zu finden, von dem wir glauben, daß er Darth Vader in geheimer Mission an Bord hat. Wir müssen versuchen, ihn gefangen zu nehmen. Oder zu töten. Wir wissen noch nicht, ob uns in dieser Angelegenheit Erfolg beschert war."



„Auf alle Fälle ist die Information, die sie uns beschafft haben, ein zusätzlicher Sieg für die Allianz. Sie sollten stolz auf Ihre herausragende Leistung sein, die Sie und Ihre Kameraden erbracht haben."

Keyan war still, betäubt. So viele waren gestorben - für einen Einsatz, der sich als wertlos hätte erweisen können! Es war unglaublich. „Alle diese Toten ... Ist das Risiko nicht zu groß?", brach es schließlich aus ihm heraus.

„Nein!", widersprach die Führerin der Allianz. „Jedes Gefecht ist wichtig. Ja, Ihre Mission beinhaltet etliche Risiken. Aber dieses Mal hatten wir Glück, und die Information in diesem Bericht könnte entscheidend dazu beitragen, Milliarden von Leben zu retten. Im Krieg gibt es viele Opfer. Keins ist geringwertig oder bedeutungslos. Sogar jetzt, wo wir Nachrichten von den anderen Einsätzen erwarten, spielen wir nicht das herunter, was Sie und Ihre Kameraden vollbracht haben. Und das sollten Sie auch nicht. Hier, lesen Sie den Holoausdruck und sehen Sie, was Sie uns verschafft haben. Kommen Sie wieder, wenn sie fertig sind."

Später, als Keyan allein war, studierte er die Unterlagen, die Mon Mothma ihm gegeben hatte. Sie waren als „Streng Geheim" eingestuft. Er las sie alle, langsam. Dann las er sie wieder.

Technische Spezifikationen:
Raumschiffe des Imperiums und der Rebellen-Allianz
Dokument-Nr. T358723Q993D
Streng geheim
nur für autorisiertes Personal

Dokument Nummer T3587230993D

Lord Darth Vader

Imperiales Hauptquatier

Vorläufiger Bericht (Untersuchung läuft) über militärische Fahrzeuge des Imperiums und der Rebellen-Allianz.

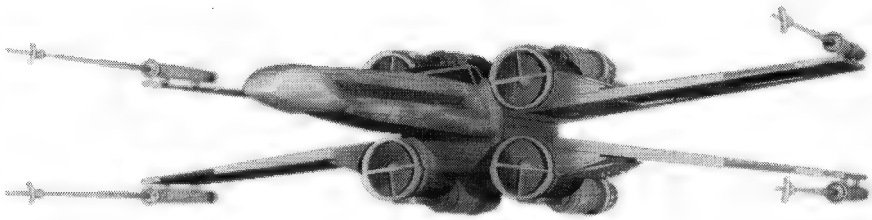
An Lord Vader:

Dies ist ein vorläufiger Bericht. Es wird mehrere Monate dauern, um alle Aspekte dieses Berichts zu vervollständigen. Ihr habt einen Bericht über den derzeitigen Status unserer Arbeiten angefordert, also senden wir ihn jetzt. Die Daten sind ziemlich gemischt, aber wir haben alle Rebellen-Fahrzeuge an den Anfang des Berichts gestellt, die Imperialen Fahrzeuge in die Mitte und einige nicht weiter zuzuordnende Schiffe an das Ende.
Wir hoffen auf Euer Verständnis, daß einiges des von uns gesammelten Materials noch unvollständig ist, und daß wir es nicht vorlegen können, bevor die Informationen bestätigt wurden. Unsere Arbeit wäre deutlich produktiver, wenn gewisse Offiziere der Imperialen Marine uns den Zugang zu ihren Aufzeichnungen und Daten gestatten würden. Bis heute liegt die angeforderte Genehmigung noch nicht vor. Wir haben die Informationen bei zahlreichen Gelegenheiten angefordert, so daß es nicht gut wäre, die Anforderung zu wiederholen.
Bezüglich der neuen Waffe: Können wir den Erhalt technischer Spezifikationen dieser neuen Waffe in der näheren Zukunft erwarten? Oder wird sie aus diesem Dokument ausgeklammert?

Wir entschuldigen demütig die Unvollständigkeit dieses Dokuments und appellieren an die Nachsicht Euer Lordschaft, uns mehr Zeit zu geben.

Captain Mordaph Clafdatha
Lieutenant Jord Kraas

Raumjäger der Allianz



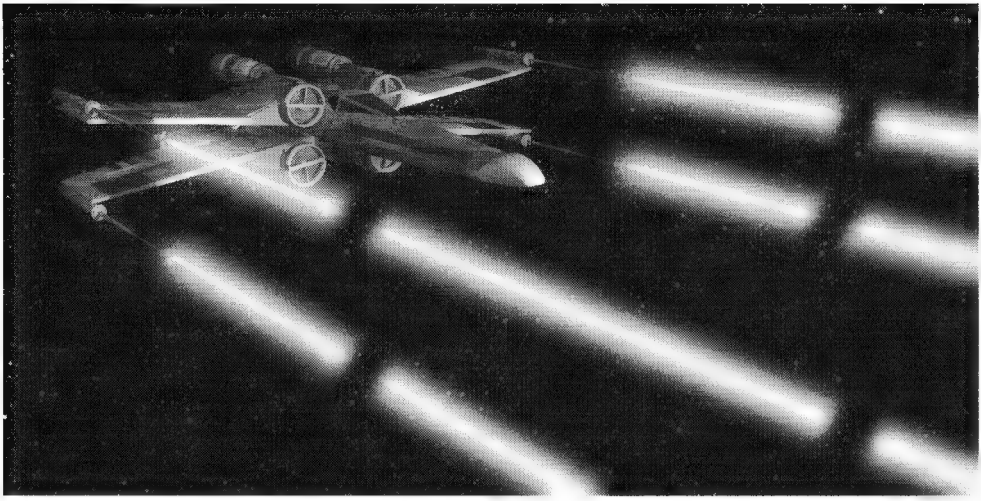
Indem die unzufriedenen ehemaligen Senatoren und Dissidenten damit fortfahren, die Schwachherzigen auf ihre Seite zu ziehen, konnten sie sich einige Verbündete zulegen, die es besser wissen sollten. Abgesehen von dem fremden Abschaum von Mon Calamari, von dem berichtet wird, daß sie ihre beachtliche Raumflotte umrüsten, um der Allianz zu helfen, gibt es verschiedene Schlüsselfirmen, die früher legitim mit dem Imperium zusammenarbeiteten. Unter den Verrätern sind verschiedene wichtige Entwicklungslabors für Raumjäger. Die notorischsten Sympathisanten der Rebellen sind die Incom-Werke, die den Prototyp des X-Wing Raumjägers stahlen und der Allianz aushändigten.

Unter den gegebenen Umständen - dem Mangel an Nachschub und fähigen Facharbeitern - haben wir früher angezweifelt, daß die Rebellen tatsächlich einen brauchbaren Raumjäger entwickeln könnten. Jedoch haben sie unsere Erwartungen weit übertroffen. Es sind mehrere X-Wing Geschwader im Einsatz, und weitere werden in geheimen Werften gebaut, die unseren Quellen noch nicht bekannt sind. In Ergänzung zum X-Wing konnten wir vorläufige Informationen über zwei weitere Raumjäger der Allianz erhalten: Den Y-Wing und den A-Wing.

Natürlich ist der Y-Wing kein Geheimnis. Bevor der verhaßte X-Wing auftauchte, war der Y-Wing das Rückgrat der Rebellen-Raumjäger-Flotte. Tatsächlich ist es möglich, daß die Hunde von Koensayr etwas mit dem Überlauf der Incom-Wendehälse zu tun hatten. Jedenfalls ist es so, daß die Y-Wing in großen Stückzahlen ausgeliefert wurden, und die meisten Exemplare aus der Zeit vor der Rebellion in die Hände der Allianz gelangten.

Der A-Wing ist das neueste Modell, und unsere Informationen über ihn sind nur schemenhaft. Wir haben Berichte von unseren TIE-Piloten über ein extrem schnelles Raumfahrzeug erhalten, das auf sie herabstieß, einige schnelle Schüsse abgab und entkam, bevor die Verfolgung aufgenommen werden konnte. Viele von ihnen schwören (bevor ihnen ein Verweis gegeben wurde), daß dieses neue Raumschiff schneller als ein TIE-Abfangjäger sei. Mehr über diese Berichte später.

Die einzige Information, auf die wir bauen können, ist, daß der A-Wing ein neues Design besitzt. Alles andere beruht auf Vermutungen. Einer unbestätigten Meldung zufolge benutzt der A-Wing die schubkräftigen Novaldex J-77 „Event Horizon" Triebwerke. Anderen Berichten zufolge verfügt er über ein neuartiges Tarnfeld. Wir versuchen, weitere Informationen über diesen mysteriösen neuen Raumjäger zu erhalten.



X-Wing

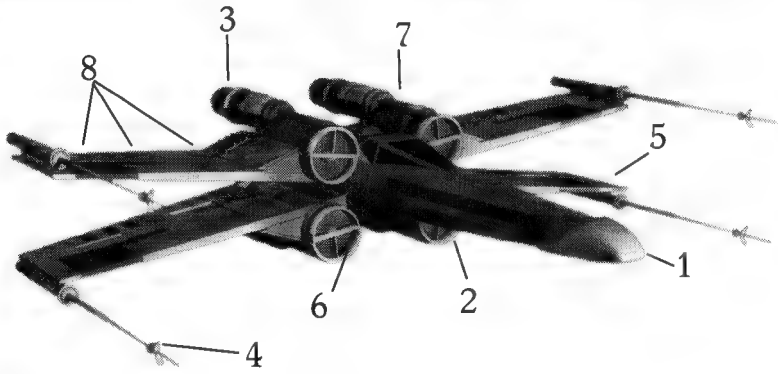
Der X-Wing-Raumjäger ist der beweglichste und ausgewogenste Jäger der Allianz. Seine Kombination aus Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und Feuerkraft machen ihn zu einem idealen Angriffsinstrument im Raumkampf mit TIE-Jägern oder für schnelle Torpedo-Angriffe gegen größere Ziele. Viele unserer Piloten haben sich über das plötzliche Auftauchen der X-Wing und dem verräterischen Überlaufen der Entwicklungslabors von Incom beschwert, die nun die Produktion dieser Rebellen-Jäger überwachen.

Es ist nicht bekannt, wie der Rebellenhaufen das notwendige Material zusammenkratzen konnte, um dieses hochentwickelte Raumfahrzeug in Serie zu bauen, besonders die seltenen Legierungen und die ausgefeilten Kontroll-Systeme, die Bestandteil der Konstruktion sind. Viele unserer TIE-Piloten witzeln darüber, daß die X-Wing sicherlich von selbst auseinanderfallen werden, ohne daß auf sie geschossen werden muß. Aber dies scheint - verständlicherweise - reiner Schlachtfeld-Humor zu sein, der nicht von unseren Agenten bestätigt werden konnte. Tatsache ist, daß sich die imperialen Verluste gegen X-Wings häufen, seit der Jäger in großen Stückzahlen eingesetzt wird.

Ein entscheidender Vorteil des X-Wings ist seine Fähigkeit, durch den Hyperraum zu springen. Mit einer R2-Droiden-Einheit hinter dem Piloten ist es dem X-Wing möglich, in den imperialen Raum zu springen, seine Mission auszuführen und zurückzuspringen, ohne daß er eine Verfolgung durch unsere TIE-Jäger befürchten muß, denen die Hyperraum-Triebwerke fehlen.

Glücklicherweise ist unser neuester TIE-Jäger dem X-Wing mehr als gewachsen, und unsere Schiffe sind den Rebellen grundsätzlich zahlenmäßig überlegen, wenn wir auf sie treffen. Uns fehlen lediglich hervorragende Piloten. Viele unserer Piloten sind schlecht ausgebildet, und es sind eben diese Piloten, die versagen, wenn sie mit den X-Wings der Rebellen konfrontiert werden.

Name / Modell #:	T-65C A2 X-Wing
Entwurf / Produktion:	Incom
Kampfbestimmung:	Raumüberlegenheits-Jäger
Besatzung:	1 Pilot plus 1 Astromech-Droide
Energie-System:	Novaldex 04-Z cyrogenische Energie-Zellen und Ionen-Reaktor
Triebwerke:	Vier Incom 4j.4 Fusions-Schubtriebwerke (eingeschätzt auf 300 KTU)
Geschwindigkeit:	100 MGLT
Flugkontroll-Systeme:	Torplex Rq8.Y
Flugkontroll-Paket Manövrierbarkeit:	75 DPF
Navigation:	Astromech-Droide, normalerweise R2-Einheit
Hyperraum-Triebwerk:	Incom GBk-585 Motivations Triebwerkseinheit
Sensor-Systeme:	Fabritech ANS-5d Einheit mit weitreichendem Phasen-Tachyonen-Detektorfeld Modell PA-9r und ein Kurzstrecken-Gefahrenanalyse Gitter Modell PG-7u
Zielcomputer:	Fabritech ANq 3.6 Zielverfolgungs-Computer und IN-344-B „Sightline" holographisches Darstellungs-System
Bewaffnung:	Vier Taim & Bak IX4 Laser-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei Krupx MG7 Protonen-Torpedo-Rohre (je 3 Torpedos)
Schilde / Panzerung:	Vor- und Rückwärts projizierende Chempat Schilde (eingestuft bei 50 SBD) Rumpflegierung aus Titanium (eingestuft bei 20 RU)
Spezielle Eigenschaften:	S-Folien-Flügel, einstellbar auf atmosphärische Flüge



1 Sensor-Systeme
2 Protonentorpedo-Rohr
3 Aufhängung für Fusions-Schubtriebwerk
4 Laser-Kanone
5 S-Folien-Flügel
6 Schild-Projektor
7 R2-Einheit
8 Steuer-Düsen (am hinteren Ende des Flügels)

Y-Wing

Der Y-Wing-Raumjäger ist ein bewährtes, wandelbares Raumschiff. Obwohl ihm die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit eines modernen Jägers fehlt, sollte man ihn nicht unterschätzen. Mit seiner Kombination aus Waffen - Laserkanonen, Ionenkanonen und Protonentorpedos - kann er einen tödlichen Angriff auf kleine oder mittlere Ziele fliegen, besonders wenn er in Formationen angreift.

Was ihm an Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit fehlt, gleicht er durch Zähigkeit aus. Seine Schilde sind ziemlich effektiv, außerdem kann der Pilot die Schildenergien dort konzentrieren, wo sie benötigt werden. Jedenfalls ist der Y-Wing ein leichtes Ziel, sobald seine Schilde brechen und er im Triebwerks-Bereich getroffen wird.

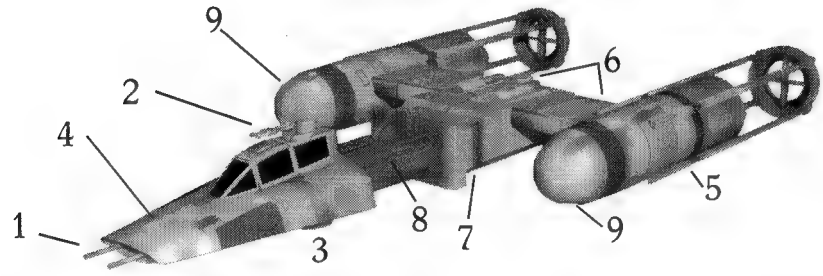
Imperiale Spione konnten zwei Versionen des Y-Wing-Raumjägers ausmachen: Eine, genannt BTL-S3, ist ein zweisitziger Standard-Angriffsjäger, der für eine breite Palette von Missionen entwickelt wurde. Der andere, der BTL-A4, scheint ein einsitziges Modell zu sein. Imperiale Militär-Analytiker vermuten, daß der A4 mit weitreichenden Hyperraum-Fähigkeiten ausgestattet ist. Der BTL-S3 wird kaum noch gesichtet, es wird ver-

Piloten berichten, daß das A4-Modell mit Schilden reduzierter Kapazität ausgestattet ist, jedoch wurde der Rumpf verstärkt. Im Gefecht scheinen die Ionenkanonen des A4 starr eingebaut zu sein und nur in eine Richtung zu feuern. Wir wissen, daß die Ionenkanonen der Y-Wing eingesetzt werden, um unsere Frachter aufzubringen, und sogar auf einige leichte Kampfschiffe angesetzt werden. Weiterhin wissen wir, daß der Rebellenpöbel die Gewohnheit hat, diese Schiffe und ihre Fracht zu stehlen, um ihren hoffnungslosen Widerstand zu versorgen.

Unsere Piloten berichten außerdem, daß sie immer noch auf mehr Y-Wings treffen, als auf jeden anderen Raumjägertyp, obwohl die X-Wings sich mehr und mehr zum Standard entwickeln. Abgesehen von seinen starken Schilden ist der Y-Wing keine Herausforderung für unsere TIE-Jäger, vor allem wenn wir in großen Zahlen angreifen. Unsere neuen TIE-Abfangjger sollten dazu in der Lage sein, mit diesen Y-Wings schnell aufzuräumen.

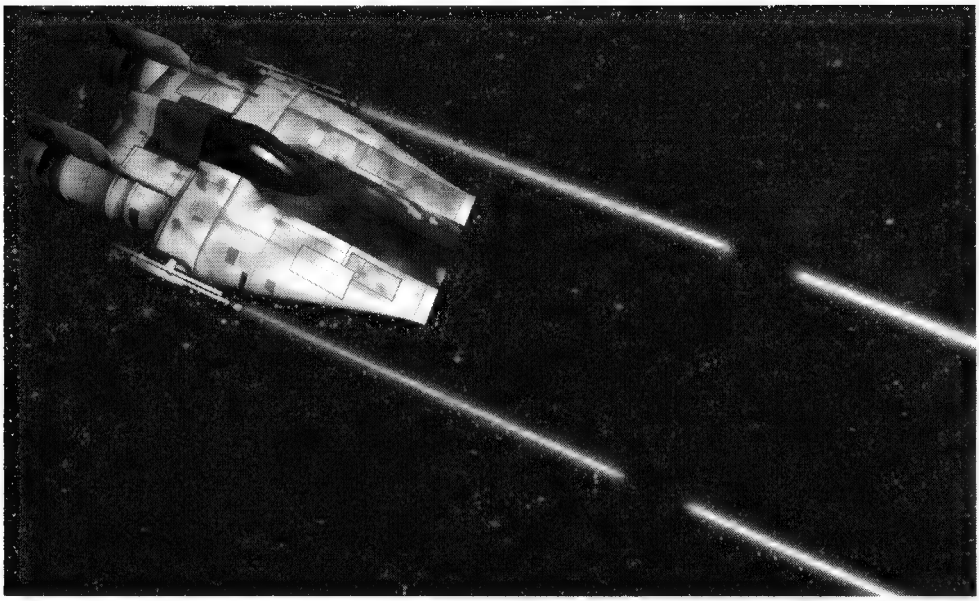
Der einzige Nachteil, unter dem wir leiden, sind die fehlenden Hyperraum-Triebwerke in unseren Raumjägern. Wenn die Y-Wing aus dem Hyperraum auftauchen, einen Angriff fliegen und dann wieder verschwinden, ohne auf den Widerstand unserer Raumjäger zu treffen, kann er sehr effektiv sein. In jüngster Zeit, seit der X-Wing in großen Stückzahlen verfügbar scheint, sind die Rebellen dazu übergegangen, diese wesentlich wendigeren Schiffe als Eskorte für Y-Wings einzusezen.

Name / Modell #:	BTL-A4 Y-Wing Raumjäger
Entwurf / Produktion:	Koensayr
Kampfbestimmung:	Langstrecken-Jäger / -Bomber
Besatzung:	1 Pilot plus 1 Astromech-Droide Energie-System: Thiodyne 03-R cyrogenische Energie-Zellen und Ionen-Reaktor
Triebwerke:	Zwei Koensayr R200 Ionen-Fusions Triebwerke (eingestuft bei 250 KTU)
Geschwindigkeit:	80 MGLT
Flugkontroll-Systeme:	Subpro NH-7 Flugkontroll-Paket
Manövrierbarkeit:	50 DPF
Navigation:	Astromech-Droide, normalerweise R2-Einheit
Hyperraum-Triebwerk:	Koensayr R300-H Motivations-Triebwerks Einheit
Sensor-Systeme:	Fabritech ANS-5d-Einheit mit weitreichendem Phasen-Tachyonen Detektorfeld Modell PA-9r und ein Kurzstrecken-Gefahren-Analyse-Gitter Modell PG-7u
Zielcomputer:	Fabritech ANc-2.7 Zielverfolgungs-Computer und SI 5g7 „Quickscan" Vektor Darstellungs-System
Bewaffnung:	Zwei Taim & Bak KX5 Laser-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei ArMek SW-4 Ionen-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei Arakyd Flex Protonen-Torpedo-Rohre (je 4 Torpedos)
Schilde / Panzerung:	Vor- und Rückwärts projizierende Chempat Schilde (eingestuft bei 75 SBD) Titanium-verstärkter Rumpf aus einer Aluminium-stahl-Legierung (eingestuft bei 40 RU)



1 Laserkanonen
2 Ionenkanonen
3 Protonen-Torpedo-Rohr
4 Zielcomputer
5 Ionen-Fusions-Triebwerke
6 Steuerdüsen
7 Thiodyne Energie-System
8 R2-Einheit
9 Sensor-System

A-Wing



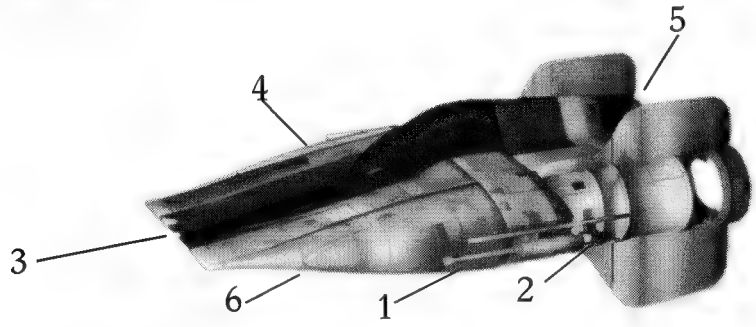
Der A-Wing-Jäger ist eine der neuesten Waffen des Rebellen-Abschaums. Unsere Piloten berichten von Gefechten aus jüngerer Zeit, daß dieser Jäger, dessen Aufgabenbereich immer noch unbekannt ist, sogar schneller als unsere glorreichen TIE-Abfangjäger sein könnte. Unsere Experten halten diese Behauptung für eine Ausrede und schlagen vor, die entsprechenden Piloten zurück zur Kadettenschule zu schicken. Die Manövrierbarkeit des A-Wings ist ausgezeichnet, obwohl es so aussieht, als trüge er nur ein Paar Laserkanonen und keine weiteren Waffensysteme.

Es scheint, daß der A-Wing über ein leistungsfähiges Scanner-Feld verfügt. Bisher war keines unserer Schiffe in der Lage, einen A-Wing zu überraschen. Wir konnten zwei Gelegenheiten verzeichnen, bei denen ein A-Wing plötzlich den Betrieb einstellte. Unglücklicherweise haben übereifrige TIE-Piloten das lahmgelegte Schiff in Stücke geschossen, ohne darüber nachzudenken, ein intaktes Schiff zu erbeuten.

Ein Pilot meldet, daß die Laser-Kanonen des A-Wings scheinbar aus seltsamen Winkeln schießen können, was auf bewegliche Waffensysteme hindeutet. Er sagt außerdem aus, daß der A-Wing auch nach hinten schießen kann, obwohl wir den Wahrheitsgehalt dieser Aussage anzweifeln.

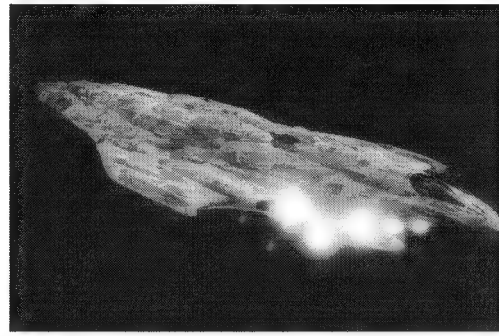
Name / Modell #:	RZ-1 A-Wing Raumjäger
Entwurf / Produktion:	Dodonna / Blissex
Kampfbestimmung:	Langstrecken-Jäger / -Abfangjäger
Besatzung:	1 Pilot
Energie-System:	MPS BPr-99 Energiekonverter und Fusionsreaktor
Triebwerke:	Novaldex J-77 „Event Horizoen" Zwillings Triebwerk (geschätzt auf 400 KTU)
Geschwindigkeit:	120 MGLT
Flugkontroll-Systeme:	Verbessertes Torplex Rq9.Z Flugkontrollsystem
Manövrierbarkeit:	100 DPF
Navigation:	Microaxial LpL-449 Computer-System
Hyperraum-Triebwerk:	Incom BGk-785 Motivations-Triebwerks Einheit
Sensor-Systeme:	Fabritech ANS-7e-Einheit mit einem weitreichendem Phasen-Tachyonen Detektorfeld Modell PA-9r und ein Kurzstrecken-Gefahren-Analyse-Gitter Modell PG-7u
Zielcomputer:	Fabritech ANq-3.6 Zielverfolgungs-Computer und IN-344-B „Sightline" holografisches Darstellungs-System
Bewaffnung:	Zwei Borstel RG9 Laser-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei Dymek HM-6 Raketenwerfer für Raketen mit Aufschlagszündern (je 6 Raketen)
Schilde / Panzerung:	Vor- und Rückwärts projizierende Sirplex Z-9 Schilde (eingestuft bei 50 SBD) Rumpflegierung aus Titanium (geschätzt auf 15 RU)

* Diese Informationen werden stark angezweifelt. Sie beruhen auf bestmöglichen Schätzungen, die auf der Auswertung von Telemetrie-Systemen, Einsatz-Abschlußbesprechungen und unvollständigen Agentenberichten basieren.



1 Laserkanone
2 Novaldex-Triebwerk
3 Sensor-System (?)
4 Fabritech Zielcomputer
5 Steuerdüsen
6 Raketenwerfer für Raketen mit Aufschlagszündern (zentral montiert)

Mon Calamari Kreuzer



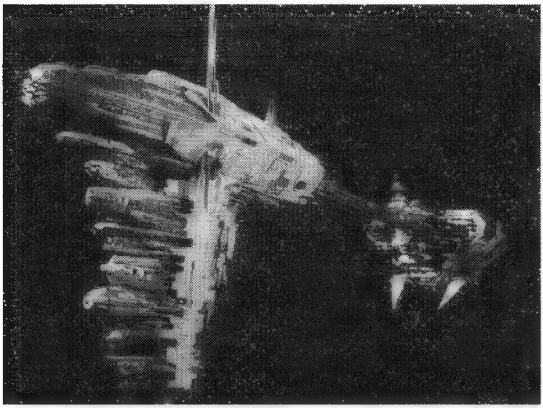
Diese unwürdigen Kreaturen des verregneten Planeten Mon Calamari haben ihre exzentrischen Talente in die Dienste der anderen Seite gestellt. Wie sie herausragende Raumschiffe bauen können, obwohl es so aussieht, als ob sie keine Pläne oder Datenblätter haben, liegt außerhalb des Rahmens dieses Dokuments. Auf jeden Fall bleibt die Tatsache, daß sie viele ihrer dekadenten Luxus-Schiffe umgerüstet haben, um sie für die Sache des Feindes einzusetzen.

Ihr größtes Fahrzeug, genannt MC80 Sternenkreuzer, ist eine organisch geformte Monströsität, die für unsere Beobachter aussieht wie ein Pickel. Unglücklicherweise vergeht uns das Lachen, wenn die MC80 mit ihren 48 Turbolaser-Batterien und 20 Ionen-Kanonen das Feuer eröffnet. Dies ist ein Schiff, daß einen Sternenzerstörer herausfordern kann! Nicht, daß es unser mächtiges Schiff vernichten könnte, aber es könnte schwere Schaden anrichten.

Schiffe der Mon Calamari sind schwer zu bekämpfen. Sie sind mit vielen Reserve-Systemen ausgerüstet, so daß es nicht so leicht ist, sie schwer zu beschädigen. Sie können außerdem ein großes Kontingent von Soldaten an Bord nehmen und als Basis für mehrere Raumjäger-Geschwader dienen. Außerdem besteht ihre Besatzung aus einer bizarren Kombination aus Calamariern und Quarren, die den Experten unserer Imperialen Marine als überlegene Raumfahrer bekannt sind. Ihr Einsatz bei der Steuerung der Schiffe dient entschieden der Sache der Rebellen. Wir empfehlen die totale Vernichtung von Mon Calamari, sobald die derzeit laufenden Operationen dieses Ziel realisierbar erscheinen lassen.

Name / Modell #:	MC80a
Entwurf / Produktion:	Mon Calamari
Kampfbestimmung:	Großraumschiff
Länge:	1200 Meter
Besatzung:	5.402 (688 Offiziere, 4734 Mannschaftsgrade)
Bewaffnung:	48 Taim & Bak XV9 Turbolaser (computergestützte Zielerfassung) 20 ArMek SW-7 Ionen-Batterien Sechs Phylon-Q7 Traktor-Strahl-Projektoren
Raumjäger-Geschwader:	2 X-Wing, 3 Y-Wing, 1 A-Wing

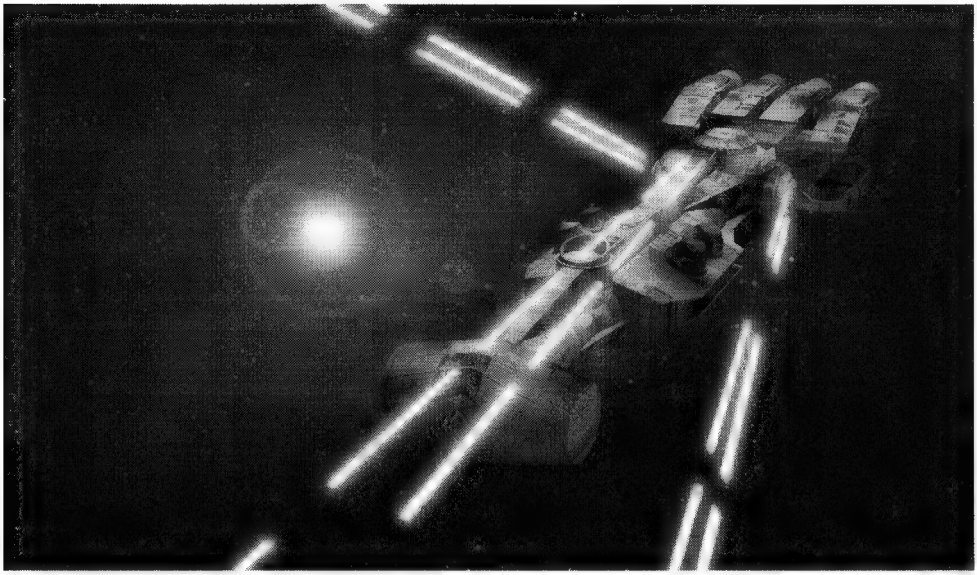
Nebulon B Eskort Fregatte



Obwohl die Nebulon B immer noch als imperiale Konvoi-Eskorte eingesetzt wird, gelangten Berichte ins militärische Hauptquartier, daß die Rebellenhunde diesen Schiffstyp verstärkt einsetzen. Es ist unklar, wo sich der Pöbel so starke Schiffe beschafft hat, aber die Berichte sind zu zahlreich, um sie anzuzweifeln. Aus diesem Grund haben wir die Nebulon B bei den Rebellen-Schiffen aufgeführt, obwohl sie, technisch gesehen, zu uns gehört.
Der Einsatz der Nebulon B auf der Feindseite repräsentiert einen irritierenden Trend. Sie ist ein kampfstarkes Schiff. Sicherlich kein Sternenzerstörer, aber immer noch ein Großkampfschiff mit immensen Fähigkeiten. Im Dienst des Imperiums hält sie 2 komplette Geschwader TIE-Jäger (insgesamt 24 Einheiten). Mit den starken Turbolasern und anderen Waffensystemen und Schilden ist sie eine furchteinflößende Eskorte, die den Feind zweimal über einen Angriff auf den Konvoy nachdenken läßt.
Auf alle Fälle stellt sie in der Hand des Feindes einen gefährlichen Gegner dar, weil es nur wenige Schiffe gibt, die es mit einer Nebulon B aufnehmen können, abgesehen von einem Sternenzerstörer und den älteren Zerstörern der Victory-Klasse. Mit einem oder 2 Geschwadern X-Wings kann sie eine Plattform für gefährliche Rebellen-Missionen darstellen. Wir empfehlen, daß alle erforderlichen Anstrengungen unternommen werden, um alle Nebulon B Fregatten aufzustöbern und zu zerstören, die ihren Weg in die Reihen des Feindes gefunden haben. Darüberhinaus sollten strengste Sicherheitsmaßnahmen getroffen werden, um zu verhindern, daß weitere Schiffe dieser Art gegen uns eingesetzt werden.

Name / Modell #:	EF76-B
Entwurf / Produktion:	KDY
Kampfbestimmung:	Eskorte
Länge:	300 Meter
Besatzung:	920 (77 Offiziere, 843 Mannschaftsgrade)
Bewaffnung:	12 Taim & Bak XI7 Turbolaser (computergestützte Zielerfassung) 12 Borstel RH8 Laserkanonen Zwei Phylon-Q7 Traktor-Strahl-Projektoren
Raumjäger-Geschwader:	1 X-Wing oder A-Wing, plus 1 Y-Wing

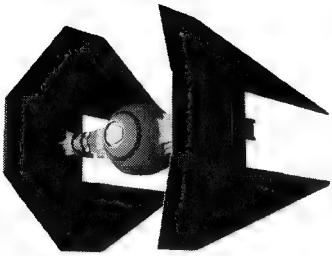
Corellianische Korvette (Blockadebrecher)



Die Corellianische Ingenieur Gesellschaft baut Mehrzweckschiffe aller Art. Während die meisten Werften Spezialschiffe bauen, produzieren die Corellianer Modelle, die eine breitgefächerte Palette von Aufgaben erfüllen können. Die Corellianische Korvette ist ein gutes Beispiel dieser Vielschichtigkeit. Dieses mittelgroße Schiff kann gleichermaßen als Truppentransporter, leichte Eskorte, Fracht- oder Passagierschiff eingesetzt werden. Obwohl die Korvette nicht dazu in der Lage sein dürfte, es mit weiter spezialisierten Schiffen aufzunehmen, kann sie in der gesamten Galaxis angetroffen werden.

Viele ältere corellianische Korvetten finden ihren Weg in die Hände von Schmugglern und anderen Kriminellen, und viele von ihnen sind von den Rebellen angeheuert worden. Da die Corellianer sehr schnelle Unterlicht-Schiffe mit kurzen Übergangszeiten in den Hyperraum bevorzugen, können sich diese Schiffe für imperiale Feldposten und Patrouillen als problematisch erweisen.

Name / Modell #:	CR90 Blockadebrecher
Entwurf / Produktion:	Corellianische Ingenieur Gesellschaft
Kampfbestimmung:	Mehrzweck Kampf- und Transport-Schiff
Länge:	150 Meter
Besatzung:	46 (8 Offiziere, 38 Mannschaftsgrade)
Bewaffnung:	6 Taim & Bak H9 Zwillings-Turbolaser



Imperiale Fahrzeuge

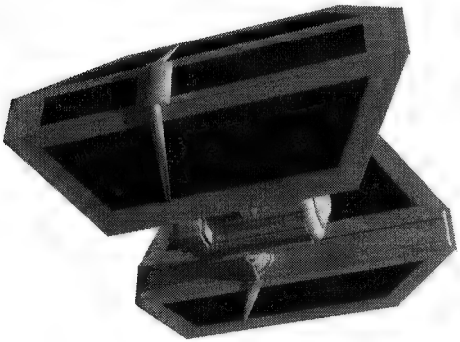
TIE-Jäger

Der Turbo-Ionen-Energie-(TIE) Jäger ist der am weitesten verbreitete Raumjäger des Imperiums. Derzeit sind verschiedene Modelle des TIE-Jägers im Einsatz. Kein einzelner Raumjäger-Typ ist in der Galaxis derart präsent, wie der TIE-Jäger. Unsere TIE-Jäger schlagen sich tapfer gegen jegliche Opposition.

Alle TIE-Jäger werden von Sienar-Flotten-Systeme (SFS) gebaut, die früher als Republikanische Sienar-Systeme bekannt waren. SFS produziert TIE-Jäger in enormen Mengen, obwohl der Ausstoß in letzter Zeit abgefallen ist, da verschiedene Ressourcen in streng geheime Projekte gelenkt wurden, deren Inhalte nicht Gegenstand dieses Berichts sind.

Triebwerke

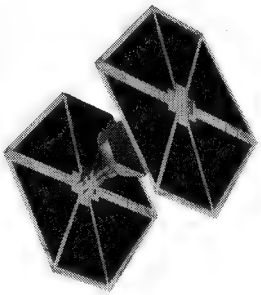
Alle TIE-Jäger nutzen die gleichen Zwillings-Ionen-Triebwerke. Mit Hilfe von Mikro-Partikel-Beschleunigern werden ionisierte Gase mit nahezu Lichtgeschwindigkeit ausgestoßen. Indem sie durch die justierbaren hinteren Düsen des TIE-Jägers abgegeben werden, machen sie aus dem TIE-Jäger ein schnelles, hochwendiges Raumschiff.



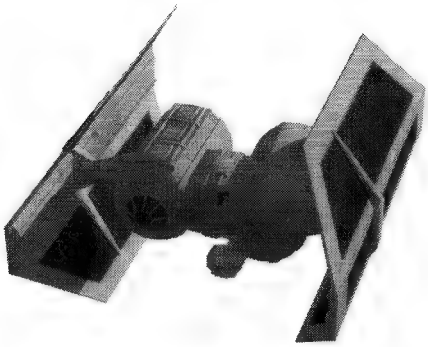
Der extrem effinziente Masse-zu-Energie-Konverter und die zusätzlichen Solarzellen erlauben es dem TIE-Jäger, Einsätze mit geringem Treibstoffverbrauch zu fliegen. Da TIE-Jäger nicht über Hyperraum-Triebwerke verfügen, werden sie in der Regel nur in der Nähe ihres Mutterschiffes eingesetzt. Hyperraum-Triebwerke würden sowohl die Flugeigenschaften des Jägers negativ beeinflussen, als auch die Imperialen Kassen über Gebühr strapazieren, da der TIE-Jäger in so großen Stückzahlen eingesetzt wird.

Manövrierbarkeit

Der Ionen-Strahl kann in nahezu jede Richtung gelenkt werden und macht somit den TIE-Jäger extrem wendig. Wenn ein Pilot einmal sein Schiff beherrscht, kann er komplexe Manöver wie Rollen oder Drehungen fliegen. Ebenso sind seitliche Abdrift-Manöver möglich, mit denen bis hin zu den fähigsten Verfolgern jeder Feind abgeschüttelt werden kann.

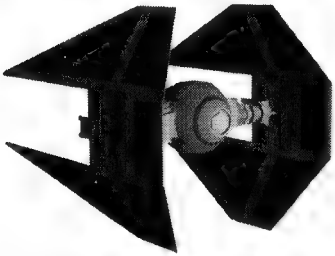


Waffensysteme



Die Standardbewaffnung eines TIE-Jägers besteht aus Zwillings-Laserkanonen, die im sphärisch gebogenen Teil des Rumpfes montiert sind. Ursprünglich wurden diese Geschütze von den Ionen-Triebwerken mit Energie versorgt. Allerdings sank dadurch das Gefechtsverhalten des Raumjägers deutlich ab, so daß später Batterien mit separater Energieversorgung installiert wurden. Dadurch wurden die Laser noch stärker, ohne daß das Flugverhalten des Jägers negativ beeinflußt wurde. Einige Modelle der TIE-Jäger tragen eine modifizierte Bewaffnung.

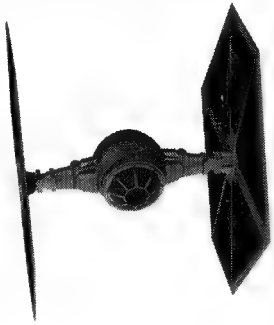
Schilde

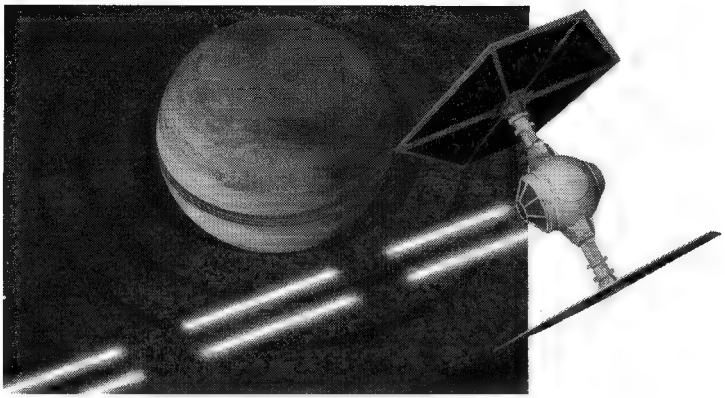


Eine gefährliche Schwäche der TIE-Serie ist das Fehlen von Deflektorschilden. In einem Kampf gegen die besser geschützten Rebellen-Jäger wie die X- oder Y-Wings, kann ein individueller TIE-Jäger benachteiligt sein. Obwohl wir dieses Problem durch zahlenmäßige Überlegenheit und überragende Taktik ausgleichen, bieten die gepanzerten Solarzellen und der Hauptrumpf wenig Schutz vor einem Lasertreffer oder gar einem Protonen-Torpedo.

TIE-Raumjäger-Modelle

Derzeit befinden sich verschiedene TIE-Jäger im Dienst. Einige sind lediglich spezialisierte Versionen des gebräuchlichsten Modells, des TIE-Raumjägers. Andere sind für Spezialeinsätze umgerüstet worden. Zum Beispiel ist der TIE/ek eine leicht gepanzerte Version für Erkundungs-Missionen. Der TIE/vb ist als vorgeschobener Beobachter für Langstrecken-Bombardements und zur extakteren Zielauffassung modifiziert worden. Der TIE/bz ist ein TIE-Raumjäger, der umgebaut wurde, um Raketen und Bomben auf Bodenziele abzufeuern. Letzterer wird aber weitgehend vom neuen TIE-Bomber verdrängt, der über einen zweiten Rumpf für die zusätzliche Bewaffnung verfügt. Letztlich ist der TIE-Abfangjäger bewiesenermaßen der schnellste Abfangjäger der Galaxis, obwohl von einigen Stellen behauptet wird, der A-Wing der Rebellen sei genauso schnell oder gar schneller.





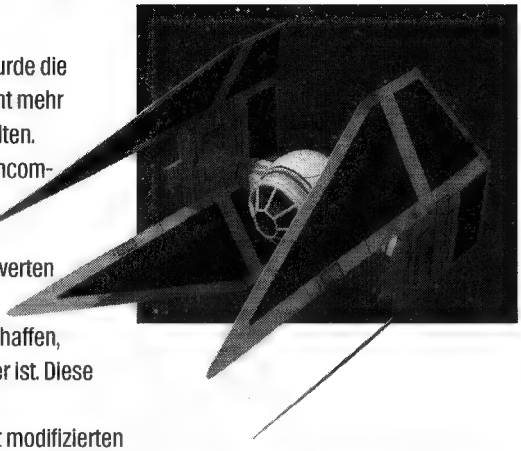
TIE-Raumjäger

Das Rückgrat der imperialen Raumjäger-Flotte bildet der TIE-Raumjäger. Dieses wendige Fahrzeug wird bei allen erdenklichen Operationen eingesetzt, einschließlich Flotteneskorte, Aufklärung, Raumpatrouille, Planetare Wache und Jagdkampfmissionen. Piloten des TIE-Raumjägers genießen einen Vorteil an Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit gegenüber nahezu jedem anderen derzeit eingesetzten Raumschiff. Jedoch haben jüngste Entwicklungen der Rebellen sie zumindest gleichziehen lassen, in einigen Bereichen sind sie dem TIE-Jäger überlegen.

Die TIE-Raumjäger können es sehr wohl mit den X-Wing der Rebellen aufnehmen, und zeigen gegenüber dem Y-Wing einige Vorteile. Bedauerlicherweise verfügen die Raumjäger der Rebellen über eine stärkere Bewaffnung und haben Deflektor-Schilde, die sie zu gefährlichen Gegenern im Kampf Mann gegen Mann, Schiff gegen Schiff machen. Glücklicherweise genießen unsere TIEs eine zahlenmäßige Überlegenheit, die selbst die talentiertesten und hartnäckigsten Rebellen-Piloten in die Flucht in der Hyperraum schlägt.

Name / Modell #:	TIE-Raumjäger
Entwurf / Produktion:	Sienar Flotten Systeme
Kampfbestimmung:	Raumüberlegenheitsjäger
Besatzung:	1 Pilot
Energie-System:	SFS I-a2b Solar-Ionisations-Reaktor
Triebwerke:	SFS P-s4 Zwillings-Ionen-Triebwerke (eingestuft bei 150 KTU)
Geschwindigkeit:	100 MGLT
Flugkontroll-Systeme:	SFS F-s3.2 Flugsystem
Manövrierbarkeit:	100 DPF
Navigation:	SFS N-s6 Navcon Computersystem
Hyperraum-Triebwerk:	keins
Bewaffnung:	Zwei SFS L-s1 Laser-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer)
Schilde / Panzerung:	keine Schilde; Titanium-Rumpf mit Quadaniumstahl-gepanzerten Solarzellen (eingestuft bei 15 RU)

TIE-Abfangjäger



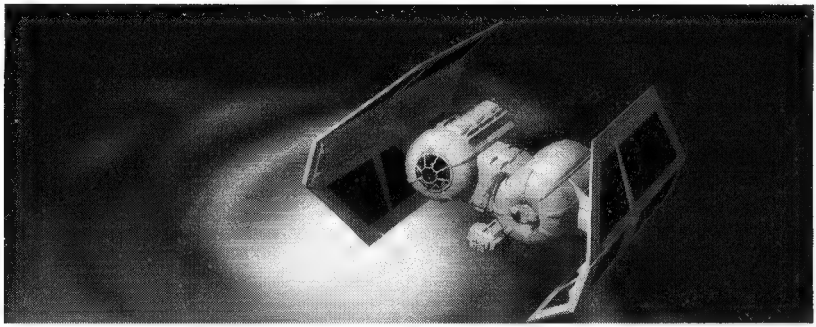
Seitens einiger Führer der imperialen Streitkräfte wurde die Besorgnis geäußert, daß unsere TIE-Raumjäger nicht mehr als die fortschrittlichsten Raumjäger der Galaxis gelten. Der Pöbel der Allianz hat es geschafft, mit Hilfe der Incom-Verräter und anderen Sympathisanten eine hochgradig wendige und gefährliche Raumjäger-Serie zu entwickeln, die von dem bemerkenswerten X-Wing angeführt wird. Aus diesem Grund haben die Imperialen Führer einen neuen Raumjäger geschaffen, der noch schneller, noch stärker und noch wendiger ist. Diese neue Maschine ist der TIE-Abfangjäger.

Der TIE-Abfangjäger basiert auf einem TIE-Jäger mit modifizierten gebogenen Flügeln, die von Lord Darth Vader entwickelt wurden. Die Zwillings-Ionen-Triebwerke wurden verstärkt und erhalten zusätzliche Energien von den vergrößerten Solarzellen. Im Moment ist der TIE-Abfangjäger der schnellste Raumjäger überhaupt. Es gibt Behauptungen, daß der A-Wing der Rebellen schneller ist, aber keine Beweise, die diese Aussagen widerlegen oder untermauern.

Sichtprobleme wurden gelöst, indem die übergroßen Solarzellen eine Dolch-Form erhielten. Die Feuerkraft wurde erhöht, indem vier Laserkanonen auf den Solarzellen an der „Dolchspitze" angebracht wurden. Das Zwillingsgeschütz in der Rumpfmitte wurde entfernt. Um die Zielgenauigkeit zu verbessern, wurden die Zielverfolgungs-Software sowie die Feuerleitsysteme überholt.

Name / Modell #:	TIE-Abfangjäger
Entwurf / Produktion:	Sienar Flotten Systeme
Kampfbestimmung:	Raumüberlegenheitsjäger
Besatzung:	1 Pilot
Energie-System:	SFS I-s3a Solar-Ionisations-Reaktor
Triebwerke:	SFS P-s5.6 Zwillings-Ionen-Triebwerke (eingestuft bei 175 KTU)
Geschwindigkeit:	110 MGLT
Flugkontroll-Systeme:	SFS F-s4 Flugsystem
Manövrierbarkeit:	125 DPF
Navigation:	SFS N-s6 Navcon Computersystem
Hyperraum-Triebwerk:	keins
Bewaffnung:	Vier SFS L-s9.3 Laser-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer)
Schilde / Panzerung:	keine Schilde; Titanium-Rumpf mit Quadanium-Stahl gepanzerten Solarzellen (eingestuft bei 20 RU)

TIE-Bomber

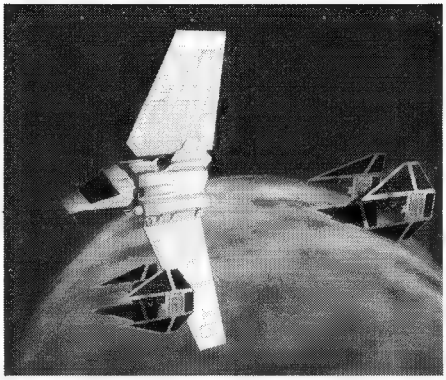


Der TIE-Bomber ist das jüngste Mitglied der TIE-Serie. Ausgerüstet mit einem Doppelrumpf kann dieser Jagdbomber eine tödliche Ladung Protonentorpedos, Lenkraketen, Orbital-Minen oder freifallender Thermal-Detonatoren tragen.

Der TIE-Bomber glänzt durch eine chirurgischen Genauigkeit bei Bombardements, indem er kleine Ziele auf der Planeten-Oberfläche oder auf feindlichen Schiffen herauspickt. Im Gegensatz zu einem Flächenbombardement aus großer Höhe, das nur Schutt hinterläßt, kann der TIE-Bomber selektiv militärische Ziele zerstören, während zivile oder militärisch unbedeutende Einrichtungen unangetastet bleiben. Wegen seiner kleinen Größe und hohen Geschwindigkeit kann der TIE-Bomber oft hinter die feindlichen Verteidigungs-Systeme schlüpfen, die auf die Entdeckung größerer Raumschiffe ausgerichtet sind.

Name / Modell #:	TIE-Bomber
Entwurf / Produktion:	Sienar Flotten Systeme
Kampfbestimmung:	Raumbomber
Besatzung:	1 Pilot
Energie-System:	SFS I-a2b Solar-Ionisations-Reaktor
Triebwerke:	SFS P-s4 Zwillings-Ionen-Triebwerke (eingestuft bei 125 KTU)
Geschwindigkeit:	80 MGLT
Flugkontroll-Systeme:	SFS F-s3.2 Flugsystem
Manövrierbarkeit:	75 DPF
Navigation:	SFS N-s4 Navcon Computersystem
Hyperraum-Triebwerk:	keins
Bewaffnung:	Zwei SFS L-s1 Laser-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei SFS M-s3 Raketenwerfer für Raketen mit Aufschlagszündern (je 10 Raketen) Zwei SFS T-s5 Protonen-Torpedo-Rohre (je 6 Torpedos)
Schilde / Panzerung:	keine Schilde; Titanium-Rumpf mit Quadanium-Stahl gepanzerten Solarzellen (eingestuft bei 50 RU)

Imperiale Fähre



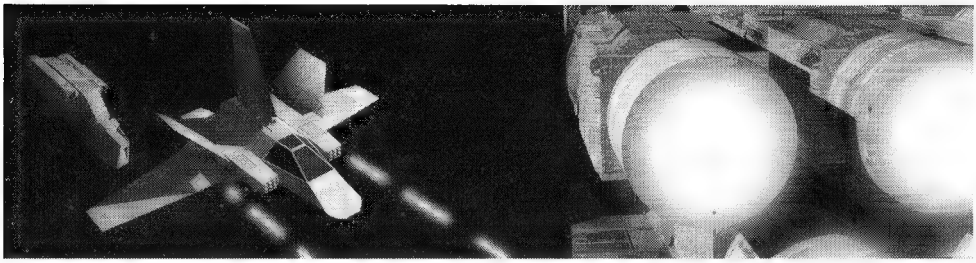
Die imperiale Fähre wurde entwickelt, um hochstehende Persönlichkeiten von einem Ort zum anderen zu transportieren. Sie kann gleichermaßen im Vakuum und in einer Atmosphäre operieren und bis zu 14 Passagiere transportieren. Oft werden nur eine oder zwei Personen unter deutlich luxuriöseren Bedingungen befördert.
Die Imperiale Fähre verfügt über begrenzte Hyperraum-Fähigkeiten sowie starke Schilde. Einige Modelle sind schwer bewaffnet, während andere fast komplett ihrer Offensiv- und Defensiv-Bewaffnung beraubt wurden.

Name / Modell #:	T4-a „Imperiale Fähre" der Lambda-Klasse
Entwurf / Produktion:	Cygnus Raumwerften
Kampfbestimmung:	Bewaffnete Transport-Fähre der Regierung
Länge:	20 Meter
Besatzung:	4
Passagiere:	1 - 14
Bewaffnung:	10 Taim & Bak KX5 Laserkanonen (8 bugwärts feuernde Geschütze, zwei heckwärts feuernde Geschütze)

Sturmtruppen-Transporter

Der Sturmtruppen-Transporter ist ein Angriffsfahrzeug, das entwickelt wurde, um feindliche Schiffe zu entern. Mit nur fünf Besatzungsmitgliedern können bis zu 30 Soldaten der Sturmtruppen oder 10 Null-G-Elitesoldaten verschifft werden - hochtrainierte Angriffs- und Enter-Truppen der imperialen Marine.
Sturmtruppen-Transporter besitzen sehr starke Schilde, besonders am Bug. Sie tragen außerdem verschiedene Waffen. Mit einem universellen Andock-Mechanismus kann der Transporter an die meisten Schiffstypen ankoppeln, oder er kann seine eigenen Löcher in den Rumpf der meisten Feindfahrzeuge bohren.

Name / Modell #:	Dx-9 Delta-Klasse
Entwurf / Produktion:	Telgorn-Gesellschaft
Kampfbestimmung:	Angriffsjäger / Kanonenboot
Besatzung:	5
Länge:	25 Meter
Bewaffnung:	Acht Taim & Bak KT4 Laserkanonen Vier AirMek SW-2 Ionenkanonen Zwei Krupx MG7 Protonen-Torpedo-Rohre (je 5 Torpedos)
Schilde / Panzerung:	Vor- und Rückwärts projizierende Novaldex Schilde (eingestuft bei 125 SBD) Quardanium-Stahl gepanzerter Rumpf aus Titanium (eingestuft bei 80 RU)

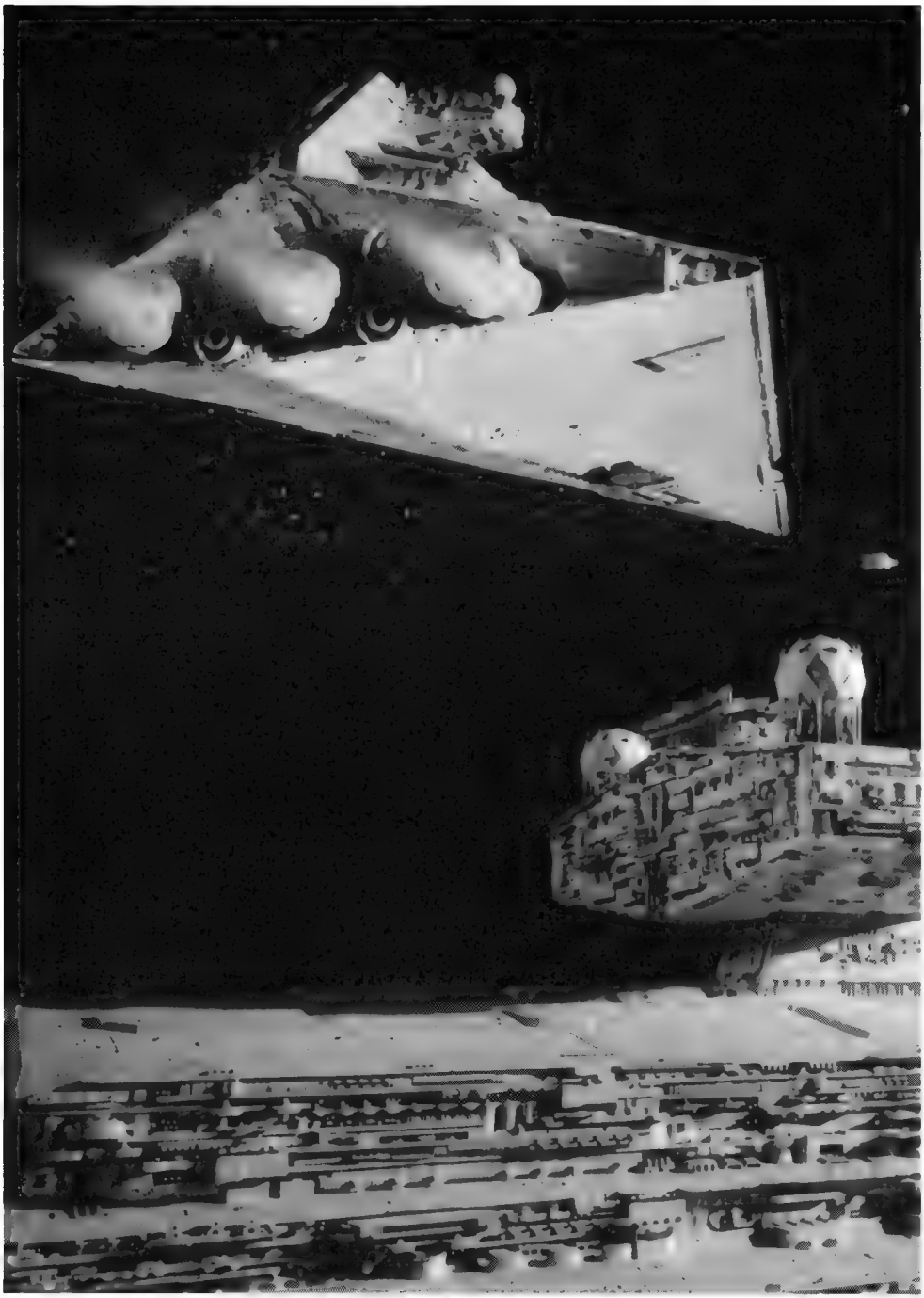


Angriffs-Kanonenboot

Der neueste Schiffstyp der imperialen Marine ist der Xg-1 Sternflügler der Alpha-Klasse von Cygnus. Nachdem sie die hervorragende imperiale Fähre entwickelten, wurde mit Cygnus ein Vertrag zur Entwicklung eines Angriffsbootes unterzeichnet, und die Xg-1 ist das Ergebnis. Aufgrund ihres einzigartigen Fünf-Flügel-Designs ist die Xg-1 allgemein bekannt als Sternflügler. Dank eines revolutionären Computersystems von Miradyne können die Flügel den Erfordernissen eines Raumflugs oder eines atmosphärischen Fluges angepaßt werden. Damit ist die Xg-1 gleichermaßen im Weltraum wie in der Atmosphäre zu Hause.

Der Sternflügler wurde für offensive Jagdkampf-Missionen gegen feindliche Konvoys und Flottenfahrzeuge entwickelt. Seine Feuerkraft und die starken Schilde machen den Sternflügler auch zu einer hervorragenden Eskorte. Als Angriffsfahrzeug kombiniert mit einem Sturmtruppen-Transporter ist sie unschlagbar.

Name / Modell #:	Xg-1 Sternflügler der Alpha Klasse
Entwurf / Produktion:	Cygnus Raumwerften
Kampfbestimmung:	Angriffsjäger / Kanonenboot
Besatzung:	1 Pilot
Energie-System:	Iotek 9j Ionen Energiezellen und Ionenreaktor
Triebwerke:	Cygnus 4K7 Zwillings-Ionen-Triebwerk (eingstuft bei 300 KTU)
Geschwindigkeit:	90 MGLT
Flugkontroll-Systeme:	Miradyne RCS-6 Flugsystem
Manövrierbarkeit:	90 DPF
Navigation:	SFS N-s8.6 Navcon Computersystem
Bewaffnung:	Zwei Taim & Bak KX5 Laserkanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei Borstel NK-3 Ionenkanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei SFS M-s-3 Raketenwerfer für Raketen mit Aufschlagszündern (je 8 Raketen)
Schilde / Panzerung:	Vor- und Rückwärts projizierende Novaldex Schilde (eingestuft bei 100 SBD) Quardanium-Stahl gepanzerter Rumpf aus Titanium (eingestuft bei 50 RU)



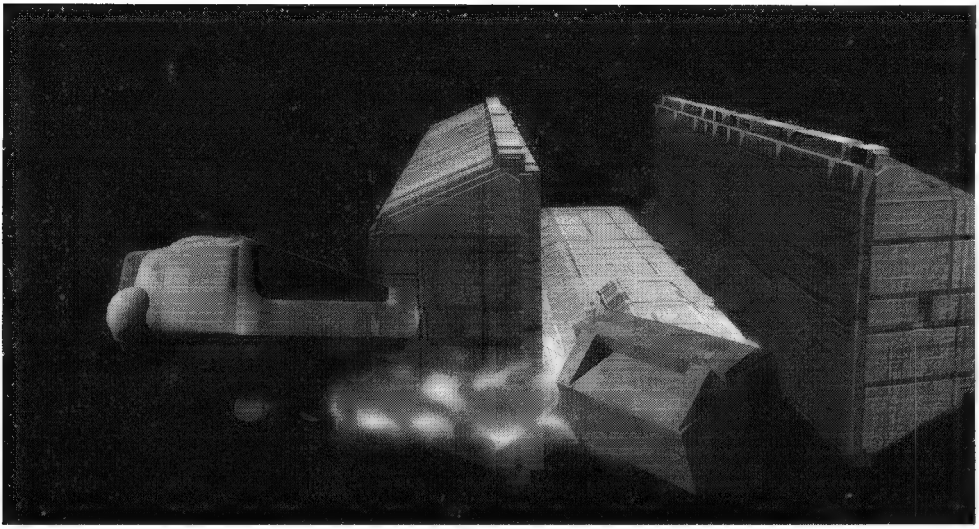
Sternzerstörer der Imperiumsklasse

Heute können wir mit einer gewissen Belustigung auf die verschiedenen Diskussionen um die Budgetierung eines Großkampfschiffes dieser Größenordung zurückblicken. Wir erinnern daran, wie hart die Bürokraten der ehemaligen Regierung gegen das Projekt der Imperiumsklasse kämpften. Ihre Argumente über Kosten, Durchführbarkeitsstudien und dergleichen klingen hohl angesichts der Realität eines einzelnen Sternenzerstörers.

Der Sternenzerstörer ist ein erfurchtsgebietendes Werkzeug. Er ist dazu in der Lage, eine ganze Zivilisation zu vernichten und trägt ein vollständiges Kontingent AT-AT und AT-ST-Gehmaschinen, dazu Sturmfahrzeuge, eine komplette Division Sturmtruppen und viele Geschwader TIE-Jäger. Seine 60 Turbolaser-Batterien und 60 Batterien Ionen-Kanonen machen es zum furchtbarsten Waffensystem, das derzeit im Weltraum operiert.

Der Bau eines Sternenzerstörer der Imperiumsklasse ist eine teure Angelegenheit, aber sein Wert bei der Aufrechterhaltung der Befehlsgewalt und Kontrolle über bewohnte Welten ist unschätzbar. Die Bodenkampfeinrichtungen reichen aus, um die meisten unterentwickelten Welten ohne zusätzliche Unterstützung zu unterwerfen. Größere, weiter entwickelte Welten erfordern u. U. das Zusammenspiel mehrerer Sternenzerstörer. Im offenen Raum kann wirklich nichts einen Sternenzerstörer herausfordern, obwohl die häßliche Calamarische Monströsität, die MC80, einem Sternenzerstörer Sorgen bereiten kann, und zwei solcher Schiffe ihn vielleicht vernichten könnten.

Name / Modell #:	Klasse Imperium-1
Entwurf / Produktion:	KDY
Kampfbestimmung:	Großkampfschiff
Länge:	1600 Meter
Besatzung:	37.085 (4.520 Offiziere, 32.565 Mannschaftsgrade
Bewaffnung:	60 Taim & Bak XX-9 schwere Turbolaser (computergestützte Zielerfassung) 60 Borstel NK-7 Ionen-Kanonen (computergestützte Zielerfassung) 10 Phylon Q7-Traktorstrahl-Projektoren
Raumjäger-Geschwader:	Drei TIE-Raumjäger-Geschwader Zwei TIE-Abfangjäger-Geschwader Eine TIE-Bomber-Geschwader
Plantare Sturmtruppen:	Eine volle Sturmtruppen-Division 12 Landeboote 20 AT-AT Gehmaschinen 30 AT-ST Gehmaschinen
Andere Beiboote:	Acht Imperiale Raumfähren der Lambda Klasse 15 Sturmtruppen-Transporter



Großraumfrachter

Großraumfrachter bilden das Rückgrat des galaktischen Handels. Diese riesigen Raumschiffe besitzen kraftvolle, aber langsame Hyperraum- und Unterlichttriebwerke (obwohl viele Frachter-Kommandanten ihre Triebwerke gegen schnellere Systeme ausgetauscht haben). Von einem Frachtschiff dieser Größe und Kapazität wird einfach nicht erwartet, daß es anderen Schiffen davonfliegt, besonders nicht Schiffen der imperialen Marine.

Großraumfrachter sind zähe, gutmütige Schiffe. Obwohl ihnen generell Luxus und eine Menge heute gängigen Waffensysteme fehlen, erfüllen sie ihren Zweck gut. Sie fliegen oft in Konvoys mit mehreren militärischen Schiffen, die ihre Fracht beschützen.

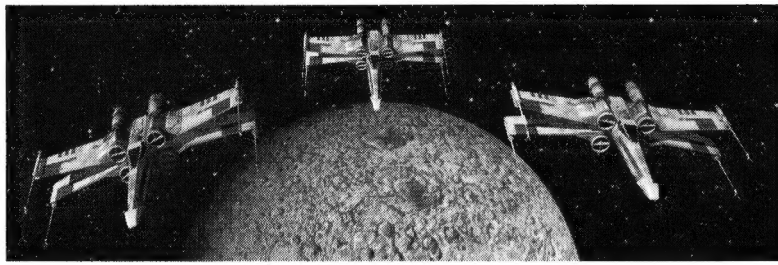
Raumlotsen

Raumlotsen sind kleine Dienstraumschiffe, deren einzige Aufgabe es ist, Raumcontainer von einem Ort zum anderen zu transportieren. Obwohl sie eher winzig sind, verfügen Raumlotsen über extrem kräftige (aber langsame) Triebwerke und Traktorstrahlen. Wir haben keine militärische Nutzung von Raumlotsen finden können, aber sie sind offensichtlich wichtig für einen kontinuierlichen Transport von Material durch das Imperium.

Raumcontainer

Raumcontainer sind die grundlegenden Module des galaktischen Handels. Diese riesigen Container werden mit wichtigen Gütern beladen und dann auf Großraumfrachtern zum Transport in andere Systeme eingeschifft. Raumcontainer sind riesige Boxen, haltbar und unverwüstlich. Sie haben keine Triebwerke oder andere signifikante Systeme als die, die zur Beibehaltung spezieller Lagerbedingungen benötigt werden.

Epilog



Als Keyan mit der Durcharbeitung der Dokumente fertig war, die er auf dem Blockadebrecher erhalten hatte, kehrte er wie befohlen in Mon Mothmas Büro zurück. Ein Adjutant erklärte ihm, daß der kommandierende Offizier nicht da sei, ihn aber im Hörsaal C auf Deck 5 erwarte.

Da er nach nur zwei Wochen mit der Architektur des Schiffes noch nicht vertraut war, verlief er sich mehrmals, während er versuchte, den Hörsaal C zu finden. So ist es vielleicht erklärbar, daß er nur die Andeutung eines militärischen Grußes vorbrachte, als das Irisschott des Hörsaasl sich öffnete und er eintrat. Er konnte keine Bedeutung darin erkennen, daß die Halle voll von Angehörigen und Besatzungsmitgliedern des Raumjägerkommandos war, daß Mon Mothma, General Dodonna und sogar Admiral Ackbar persönlich auf einer erhobenen Plattform am Ende der Halle standen.

„Bleiben Sie nicht stehen, Lieutenant Farlander. Diese Party wird zu Ihren Ehren gegeben."

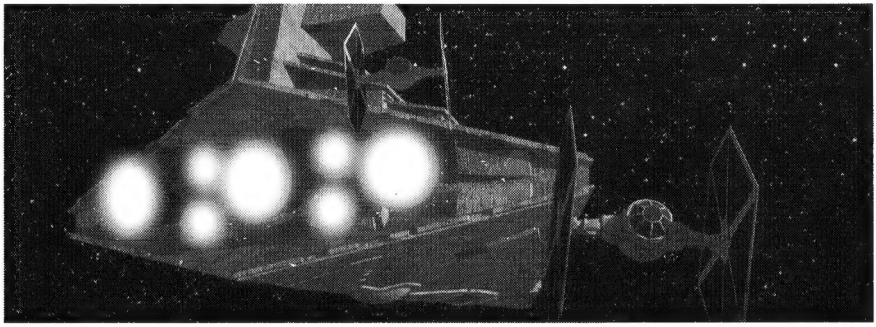
Aber Keyan blieb stehen. Sagte er Lieutenant? Er muß in seiner Überraschung komisch ausgesehen haben, als ihm plötzlich klar wurde, daß er in eine Art Zeremonie oder etwas ähnliches hineingeplatzt war. Warum auch immer, plötzlich brach die gesamte Saal in brüllendes Gelächter aus, und Keyan fühlte die Hitze des Errötens auf seinen Wangen. Mon Mothma winkte ihn auf die Estrade, und plötzlich lachte er selber. Lieutenant Farlander. Das hatte einen guten Klang.

„Es gibt viele Helden unter uns. Wir wollen einen weiteren willkommen heißen." Mon Mothma sprach, während Keyan den Weg auf die kleine Bühne zurücklegte. „Keyan Farlander kam, wie viele andere, mit der Überzeugung zu uns, daß das Imperium zerstört werden muß. Wie andere von Ihnen vor ihm, konnte er nicht erkennen, wie eine Macht dieser Größe und Boshaftigkeit bekämpft werden kann. Nun ist er einer von uns. Sie alle wissen von seiner Heldentat bei dem jüngsten Angriff auf Hadar. Er hat sich selbst durch Geschick und Tapferkeit ausgezeichnet..." Sie unterbrach sich mit einem kurzen Seitenblick auf Keyan.

„... und ich denke, auch mit einigem Glück." Keyan grinste zu ihr zurück.

„Und Glück ist etwas, von dem wir jede Menge brauchen können, zusammen mit unserer Bestimmung und Widmung. Das Imperium ist gewaltig, und wir brauchen jede Hilfe, die wir kriegen können. Deshalb heißen wir Keyan „Glückspilz" Farlander in der Rebellenallianz willkommen und befördern ihn zum Lieutenant."

Dann trat General Dodonna vor Keyan und heftete ihm seine neuen Rangabzeichen auf die Uniform. Als das Publikum zu applaudieren begann, hörte er den General sagen „Werden Sie mir aber nicht frech. Sie müssen noch jede Menge lernen. Morgen sitzen Sie wieder im Simulator." Aber Keyan salutierte nur und sonnte sich im Beifall seiner neuen Freunde. Es würde genug Zeit zum Training bleiben, das wußte er. Für heute jedenfalls ...
Heute war sein Glückstag.



Nach der Zeremonie bedeutete Mon Mothma Keyan, ihr zu folgen. Sie führte ihn in das Büro, in dem er zuerst die Rebellenführerin traf. „Ich habe Sie heute einen Glückspilz genannt, Lieutenant, und vielleicht ist das wahr. Aber Sie sollten wissen, daß die Macht stark in Ihnen ist."
„Die Macht?", fragt Keyan.
Mon Mothma war eine Frau von großer Intensität, davon hatte sich Keyan schon früher überzeugen können. Aber als sie weitersprach, fokussierte sie ihn wie einen Laserstrahl, und ihre Stimme vibrierte vor Kraft. „Die Macht ist das Energiefeld, daß von allen lebenden Wesen erzeugt wird. Sie hält die Galaxis zusammen. Es ist die größte Kraft, die wir kennen, und ich glaube, daß die Macht in Ihnen stark ist. Es ist ein seltenes Geschenk, in der Macht stark zu sein. Einst gab es viele, die Sie im Gebrauch der Macht hätten unterweisen können. Leider sind nur wenige übrig geblieben. Suchen Sie sich jemanden, der Sie unterweisen kann. Es ist Ihre Bestimmung."
Später in der Nacht lag Keyan wach. Es war sein Glückstag. Solange, bis Mon Mothma die Macht erwähnt hatte. Bestimmung. Das hatte einen ominösen Klang. Er entschied, daß er Glückspilz bevorzugte. Endlich fiel er in einen tiefen Schlaf, und in seinen Träumen hörte er eine Stimme - eine Stimme, die gleichermaßen fremd und seltsam vertraut klang.

„Das Leben erzeugt sie. Läßt sie wachsen. Seine Energien umgeben uns und binden uns. Wir sind erleuchtete Wesen, keine dumpfe Materie. Du mußt die Macht um Dich fühlen. Aber hüte Dich vor der Dunklen Seite. Wenn Du einmal dem Dunklen Pfad folgst, wird er für immer Deine Bestimmung überschatten. Sie wird Dich aussaugen. Ein Jedi nutzt die Macht für Wissen und zur Verteidigung; niemals zum Angriff. Es gibt kein Warum. Es gibt keinen Versuch. Es gibt kein Tun. Oder Nicht-Tun."

Story: Rusel DeMaria
Concepts: Rusel DeMaria and Lawrence Holland
(with special thanks to Lucasfilm Ltd., George Lucas, and West End Books)

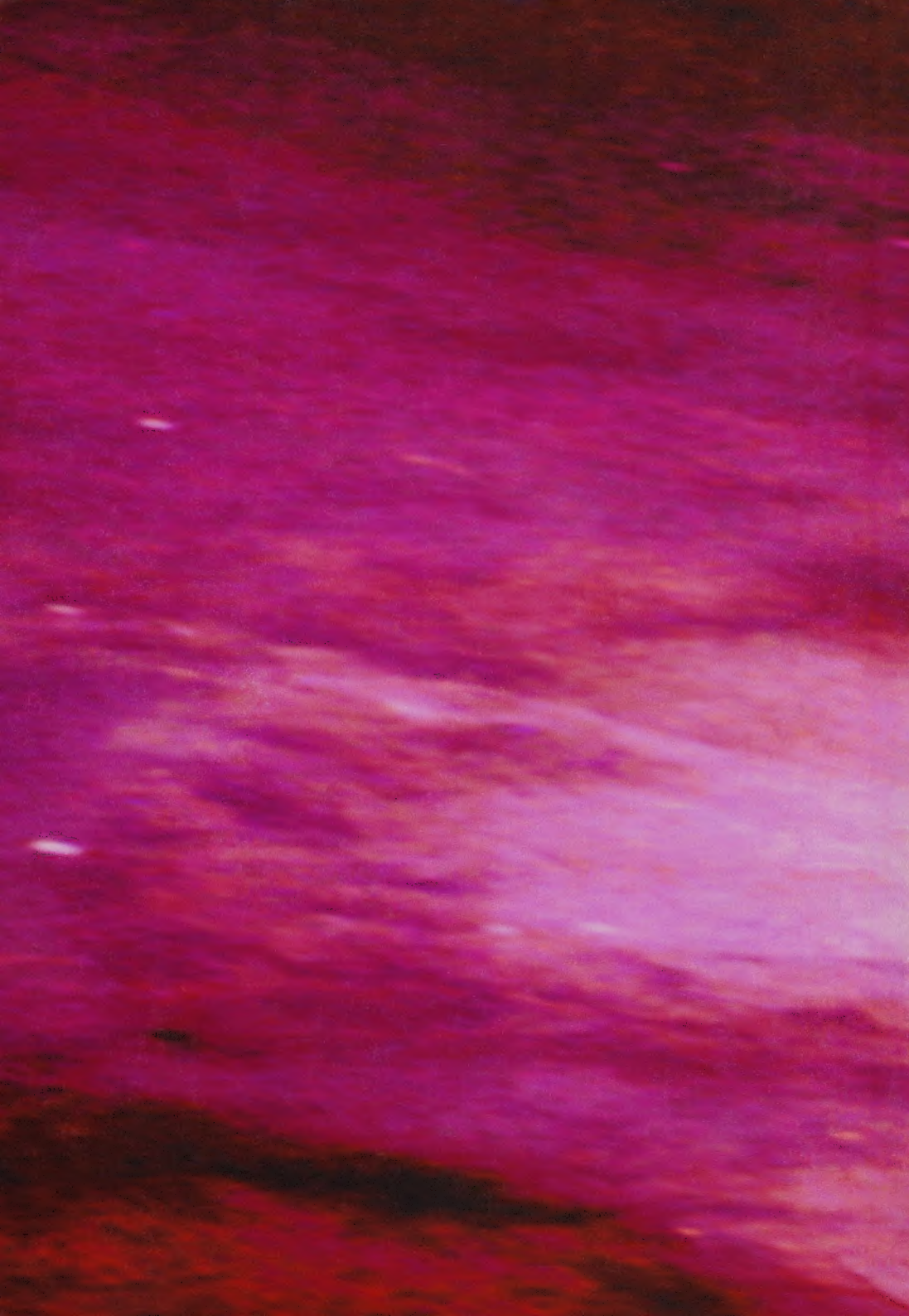
Original art: Ocean Quigley
3D Models: Martin Cameron and John Bell
Layout: Rusel DeMaria and Marian Hartsough

Project coordination and special assistance:

At LucasArts—Lawrence Holland, Mary Bihr, Kalani Streicher, and Edward Kilham

At Prima Publishing—Ben Dominitz, Ron Resnick, Laurie Stewart, Roger Stewart, and Kim Bartusch

Cover design: Dunlavey Studios
Cover artwork: Ocean Quigley
Editing and Proofing: Kathy Mejia and Zach Meston

Special thanks to Richard Hawran, Greg Farshtey, Steve Crane, and Bill Smith at West End Books and to Kerry Nordquist at Industrial Light and Magic

Deutsche Version: Softgold Computerspiele GmbH
Übersetzung: Jasper Bongertz